


# SEGA PRO - MASTER

## VOLUMEN 3

Guía COMPLETA del jugador para:

- CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
- DESERT STRIKE
- GOLDEN AXE Y AX BATTLER GAME GEAR

GOLDEN AXE™

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

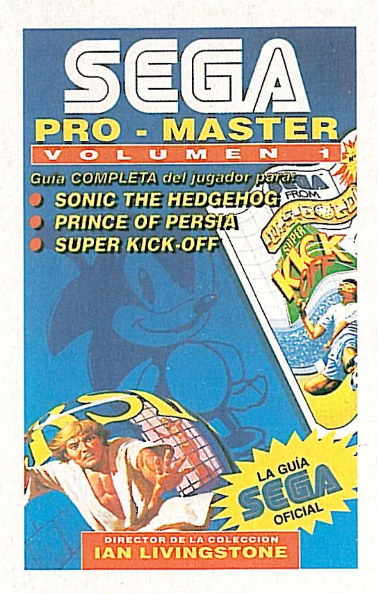
AIR FORCE

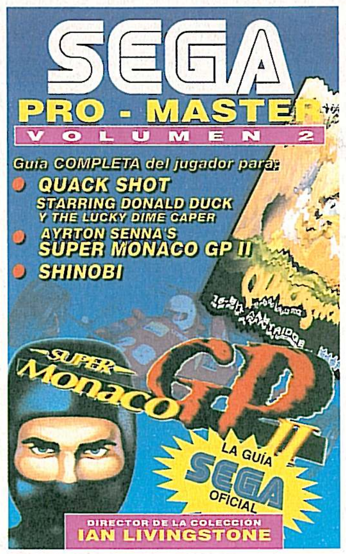
DESERT STRIKE

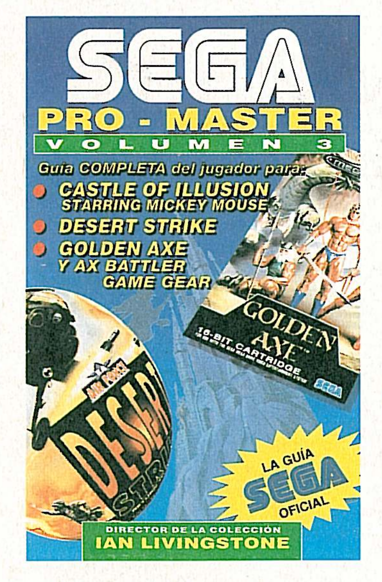


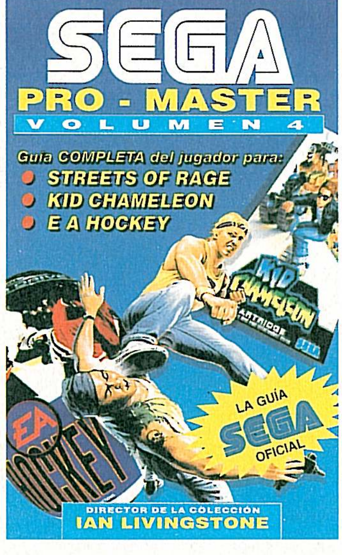

DIRECTOR DE LA COLECCIÓN

IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 1
Guía COMPLETA del jugador para:
SONIC THE HEDGEHOG
PRINCE OF PERSIA
SUPER KICK-OFF
LA GUÍA SEGA OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 2
Guía COMPLETA del jugador para:
QUACK SHOT
STARRING DONALD DUCK
Y THE LUCKY DIME CAPER
AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP II
SHINOBI
Super Monaco GP II
LA GUÍA SEGA OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

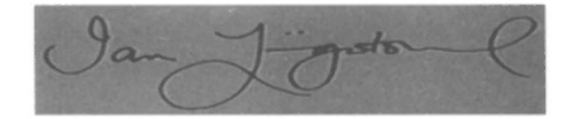

SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 3
Guía COMPLETA del jugador para:
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
DESERT STRIKE
GOLDEN AXE
Y AX BATTLER
GAME GEAR
GOLDEN AXE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
LA GUÍA SEGA OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE


SEGA
PRO - MASTER
VOLUMEN 4
Guía COMPLETA del jugador para:
STREETS OF RAGE
KID CHAMELEON
E A HOCKEY
LA GUÍA SEGA OFICIAL
DIRECTOR DE LA COLECCIÓN
IAN LIVINGSTONE

# PREFACIO

Los juegos de consola son una parte muy importante de la vida de muchas personas y me siento especialmente satisfecho de poder participar en esta colección tan emocionante. Hay muchos juegos que el jugador nunca alcanza a ver completamente. Con la ayuda de estos libros, no sólo será capaz de terminar los juegos sino que también conocerá cosas sobre su origen, creación y sobre sus secretos ocultos, y ¡sobre la forma de lograr grandes puntuaciones! Espero que los disfrutéis y saquéis provecho de ellos.

¡Buen juego!






Texto de Andy Smith y Bob Wade

Gráficos de Matthew Woodley
y James McCormack

Cubierta y distribución de Words & Pictures

Director de la colección Ian Livingstone

EDICIONES APÓSTROFE, S.L.

Primera edición de bolsillo publicada por
Simon & Schuster Ltd., Londres, 1992


Llançà, 41. 08015 Barcelona

ISBN: 84-455-0060-0 (Obra completa)
ISBN: 84-455-0063-5 (Vol. 3)
Depósito legal: B. 41.447-1992



Impreso por Romanyà Valls
Verdaguer, 1. Capellades (Barcelona)

Impreso en España
*Printed in Spain*

# INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Sega Pro-Masters, las guías oficiales Sega para sacar el máximo provecho de tus juegos. Cualquiera sea el modelo de máquina Sega que tengas, en estas páginas encontrarás todos los secretos que te permitirán llegar a ser un super jugador. Todos los títulos de esta serie (ver anteportada para el resto de libros) han sido escritos por escritores de videojuegos bajo la dirección de Ian Livingstone. Ian es coautor de las muy vendidas series *Fighting Fantasy Gamebook,* inventor de varios juegos de mucho éxito y una autoridad en los juegos de fantasía.

# ÍNDICE

## Empezando por el principio

### *Guía para jugadores inexpertos*

Es la primera vez que ves una de estas máquinas Sega, estás frente al televisor con una pila de libros y cables y trocitos de plástico negro, estás algo preocupado porque quieres grabar una película que van a poner dentro de un rato y tienes en mente la imagen de dos horas de cinta de vídeo llena de *Sonic the Hedgehog*... bueno, siéntate, relájate y continúa leyendo, juntos vamos a aclarar todo esto.

Este libro cubre tres tipos diferentes de máquinas Sega: la Mega Drive, la Master System y la Game Gear. Nuestra primera tarea será averiguar qué tipo de máquina es la que tú tienes. Esto no va a ser muy difícil, ni tan solo para los más principiantes, pues el nombre de la máquina está escrito en letras muy grandes en la caja. Si por algún motivo sólo tuvieses la máquina pero no la caja podrás encontrar el nombre en la misma máquina... ¿lo tienes? Bien, pues vamos a empezar.

Si tienes una Game Gear puedes ir directamente a la página 10 (a no ser que tengas un profundo deseo de aprender cómo funciona un sistema que no tienes, en cuyo caso esta sección es para ti).

Tanto Mega Drive como Master System están estructuradas de forma similar. Tienen tres componentes básicos: la consola en sí, la fuente de alimentación y el cable de televisión. Los tres pueden identificarse fácilmente... la consola es grande y está hecha de plástico, la fuente de alimentación lleva una clavija y el otro cable es el cable de la televisión.

Enchufa la fuente de alimentación a la parte posterior de la consola (el enchufe está en el lado izquierdo de la máquina). Y seguidamente enchufa el sistema a la red principal.

Conecta la parte más larga del cable de televisión en el enchufe de la parte posterior de la consola que está marcado como «RF OUT». No es ni necesario ni de utilidad alguna entender lo que quiere decir «RF OUT», de manera que no voy a aburrirte con ello.

Ahora viene la parte más peliaguda de toda la operación... Encontrar el sitio en la parte posterior de la televisión donde está enchufada la antena. Desenchúfala y conéctala al enchufe que hay en la cajita del cable de televisión. Ahora enchufa la parte más corta del cable de televisión allí donde has desenchufado la antena de la tele. Es pan comido.

Si el interruptor de este cable está colocado en TV o ANT (según el sistema que tengas) podrás mirar normalmente la televisión y el vídeo; de momento déjalo en la otra posición.

Asegúrate de que el interruptor principal está cerrado, coge el cartucho del juego y colócalo en la ranura de la parte superior de la máquina con la etiqueta mirando hacia ti. No tengas miedo de apretar fuerte, el cartucho tiene que insertarse en la ranura y no sólo descansar sobre el agujero.

Enciende la máquina y busca un canal del televisor que no se utilice normalmente hasta que aparezca la imagen (debería aparecer en el mismo canal en el que se ve el vídeo, si tienes uno). Cuando la recepción de la imagen sea clara y se oiga el sonido (si has colocado *Sonic* será música) ya estarás listo para empezar. Los que tengan Mega Drive y Master System pueden saltarse el resto de estas páginas.

**Instrucciones para poner en marcha Game Gear**

Sed nuevamente bienvenidos propietarios de Game Gear... vuestra máquina es muy fácil de poner en marcha. Enchufa el cable de conexión a la red principal y el otro extremo a la parte posterior derecha de la máquina. El interruptor se encuentra justo al lado de donde enchufas, éste es el interruptor principal, pero antes de abrirlo aseguraros de que habéis colocado un juego con la etiqueta saliendo de la parte posterior de la máquina. Abre el interruptor... y ya estáis en ello.

Para que la máquina funcione como portátil se tienen que utilizar pilas de 6 AA. Éstas simplemente se tienen que colocar bajo la tapa de la parte posterior de la máquina y encender.

Existen varios periféricos disponibles para toda la serie de consolas SEGA. Hay adaptadores para poder utilizar juegos de Master System en Mega Drive o en Game Gear, y también existe un dispositivo muy útil para ver la televisión en la máquina Game Gear. Puede disponerse de la plétora habitual de joysticks tanto para el Master System como Mega Drive, y los propietarios de Game Gear pueden además aumentar su satisfacción con un artilugio que permite conectar entre ellas hasta cuatro máquinas Game Gear.

De todas maneras la inversión más grande del dinero que has ganado con el sudor de tu frente o has sableado, vas a hacerla en los juegos en sí, de los cuales ininterrumpidamente aparecen más y mejores títulos. La mejor forma de saber qué es lo que está de moda y qué no, en el tema de juegos, es comprar una o varias de las revistas que regularmente informan sobre los productos SEGA. Existen varias publicaciones que pueden encontrarse en la mayoría

de quioscos, cada una de ellas con su propio estilo. Prueba unas cuantas para saber cuál es la que más te gusta, y te mantendrás informado de las últimas versiones así como de los trucos y pistas de la creciente comunidad SEGA.

Pero no estamos aquí para hablar de máquinas SEGA... vamos al grano.

## ¡No se preocupen!

### *Guía amistosa para padres preocupados*

Al contrario de lo que los prejuicios populares inducen a creer, jugar con videojuegos no va a perjudicar la salud de su hijo. De hecho su hijo aprenderá muchas técnicas útiles jugando con los videojuegos.

Actualmente existe una gran variedad de tipos de juegos, pero todos ellos requieren que se utilice una combinación de pensamiento y coordinación manos-ojos. La mayoría de juegos que pueden encontrarse en el mercado requieren la utilización de técnicas de memoria para progresar pasado el primer nivel del juego, prácticamente todos los juegos inducen a su hijo a ejercitar la visión periférica (la habilidad de ser rápidos y reconocer objetos fuera del punto focal de visión), lo que a su vez le llevará a tener una viveza para los deportes y para la vida en general (la visión periférica es una de las cosas que utilizamos para cruzar una calle muy transitada, o cuando estamos conduciendo un coche).

Ya han pasado los días de «Pong» y «Space Invaders». La juventud actual encuentra estos juegos tan divertidos como lavar el coche o hervir un huevo. La generación actual de jugadores quieren juegos que sean rápidos y dinámicos, que requieran estrategia y habilidad mental. Es importante tener en cuenta que los juegos que más éxito comercial han tenido durante los últimos años son aquellos que obligan al jugador a resolver enigmas (lógicamente similares a los que se utilizan para averiguar el CI).

De todas maneras, como padres, hay algunos

temas de interés que deberían mencionarse aquí. Primero y más importante, no es el hecho de jugar un juego lo que va a dañar al niño en forma alguna, sino que lo que puede tener efectos secundarios negativos es el exceso de un juego. Si por ejemplo su hijo no hace otra cosa que sentarse día tras día solo en frente del televisor, estará desaprovechando la oportunidad de tener interacciones sociales positivas y como resultado de esto es posible que no desarrolle tan rápidamente las técnicas de comunicación. De todas formas se tiene que hacer hincapié en que para muchos grupos de jóvenes jugar a estos juegos es una forma de actividad social que implica la participación de más de una persona a la vez, consultas e intercambio de trucos, además los videojuegos ofrecen mucho a aquellos que no están dotados para el deporte y que hasta hace poco eran los marginados tácitos de la comunidad escolar.

Estar mirando la pantalla durante largos períodos de tiempo (varias horas) sin interrupción, puede provocar dolores de cabeza (se ha comprobado que hay operadores de pantalla en grandes empresas que sufren de ello), pero no hay duda que combinar la televisión con la utilización de juegos es mucho más constructivo que la mayoría de programas de televisión.

Una de las quejas más peculiares que afectan a los jugadores es lo que popularmente se conoce como «Pulgar de joystick» o «Pulgar de joypad». Básicamente esto significa que su hijo tiene una ampolla en aquella parte del dedo que se coloca sobre el joypad o joystick. En caso de que esto sucediera no se preocupe, no es más peligroso que las ampollas y calambres que pueden aparecer cuando se empieza a practicar un instrumento de música. Los videojuegos

representan una forma de ejercicio de los dedos, muñecas, ojos y mente.

Ha habido cierta preocupación sobre la naturaleza violenta de los videojuegos, pero el mercado parece estar moviéndose hacia juegos no violentos más «monos», como *Sonic the Hedgehog* —en este juego no hay muertes sin orden ni concierto, sino que se trata de liberar varias criaturas peludas (por esto lo de «monos»)— no hay pruebas de que jugar a juegos violentos haga que sus hijos sean más violentos, de hecho para muchos chicos el juego actúa como una forma de catarsis. Jugar a guerras en una pantalla de vídeo no es más peligroso que hacerlo en el patio de la escuela, y los chicos lo han estado haciendo durante generaciones. Curiosamente las chicas no parecen estar interesadas en los juegos más violentos (se trata de una tendencia, no de una afirmación categórica), cosa que podría sugerir que los juegos están cubriendo una necesidad más que provocar un desorden del comportamiento.

No hay duda de que los juegos en sí son altamente adictivos —tienen que serlo, en caso contrario no habría nadie que quisiese jugar con ellos— y es a este aspecto al que deben prestar atención los padres preocupados. El síndrome de «otro juego» puede mantener a un chico (o a un adulto para el caso) delante de una pantalla durante horas cada vez, el jugador posiblemente no se dará ni cuenta de la cantidad de tiempo transcurrido. Es importante que las actividades recreativas de su hijo no consistan solamente en juegos de interior, sino que debería animarle a practicar hobbies físicos para complementar los videojuegos.

En el ámbito educacional su hijo desarrollará el pensamiento lógico ya que éste es necesario para la

mayoría de juegos existentes en el mercado, esto puede llevarlo a desarrollar una habilidad innata para las matemáticas aplicadas y con toda certeza le facilitará la lectura de literatura computacional.

Existen juegos que fomentan las técnicas creativas, y el ritmo implícito en los videojuegos puede ayudar a aquellos que tengan un sentido musical. Lo que no van a ofrecer los videojuegos es ningún tipo de ayuda en lo referente a literatura, ni una mejor comprensión de la lengua.

Para los padres de chicos adictos es reconfortante saber que a la larga esta adicción pasará sin dejar ningún tipo de secuelas permanentes y en lo que a adicciones se refiere quizá ésta sea la opción más saludable.

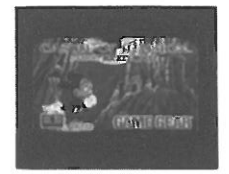
Jason Orbaum

Con especial agradecimiento a:
Barry Jafrato, Julian Clayton, Lizzie Wright
e Indra Goonewardene-Jackson
por hacer posible esta colección.

# CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE




CASTLE OF ILLUSION™
STARRING MICKEY MOUSE SEGA



## HISTORIA DEL JUEGO

*La historia del juego explica que Mickey y Minnie viven en la tranquila ciudad de Vera; cosa curiosa ya que generalmente se acepta que Mickey vive en Patolandia junto con el otro famoso allí residente Pato Donald.*




• Sega desarrolló inteligentemente dos versiones diferentes de *Castle of Illusion*. La versión de Mega Drive, a pesar de ser bastante similar en la historia y en la estructura del juego a las versiones de Master System y Game Gear, se reescribió completamente para poder utilizar el superior poder procesador de Mega Drive.

• Los estudios de Walt Disney colaboraron estrechamente con Sega durante la elaboración de *Castle of Illusion* para asegurar que el personaje y el aspecto de los dibujos del roedor no fuesen alterados al pasarlos del celuloide a pixel.

*Mickey Mouse va resueltamente a rescatar a su novia Minnie de las garras de Mizrabel.*

## HISTORIA DEL JUEGO

*¿Como fue a parar Mickey a una aventura así de descabellada? Pues un día mientras Mickey y Minnie estaban jugando en un prado cerca de la ciudad de Vera, la malvada bruja Mizrabel raptó a Minnie porque estaba celosa de la belleza de la joven ratita.*



- Mizrabel planeaba robar la belleza de Minnie para quedársela ella (si fueses tan feo ¿no intentarías hacer algo?). Mizrabel acarreó a Minnie a su castillo infestado con cientos de sus secuaces y puso a Minnie bajo la custodia de siete Masters of Illusion.

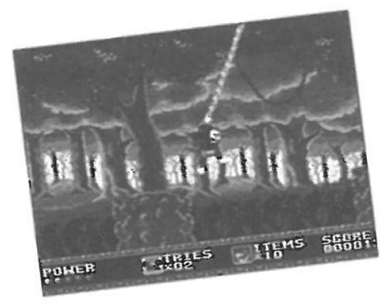
- Mientras Mickey seguía a Mizrabel a su castillo encontró un viejo sabio fuera de las verjas del castillo que le explicó el plan de Mizrabel y de qué forma el intrépido mosquetero podría salvar a su amada Minnie, entrar en el castillo y vencer a los siete Masters.

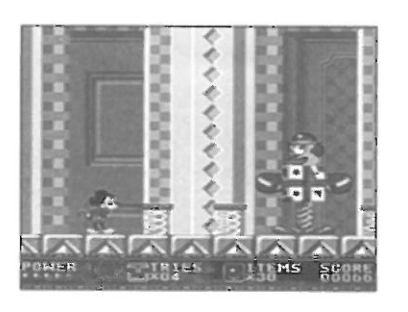
## TIPO DE JUEGO

*En las tres máquinas* Castle of illusion *es un juego de un solo jugador. Es un juego de acción muy del tipo arcada con muchos elementos de plataforma.*

- Mickey tendrá que correr, saltar y balancearse de izquierda a derecha de la pantalla en cada una de las rondas que comprende un nivel (normalmente hay tres rondas por nivel, con un Master of Illusion haciendo guardia al final del nivel).

- También hay un par de enigmas nada fáciles en los que el roedor tendrá que hincar el diente y por mucho que todo parezca muy fácil, en las dos versiones hay un montón de sorpresas para sorprender al imprudente o al impaciente.



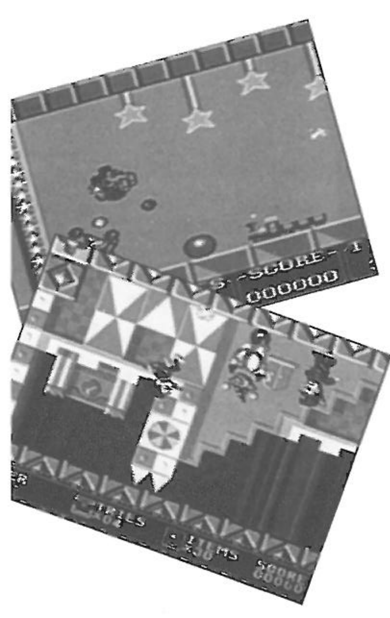



## TIPO DE JUEGO

*Que sólo seas un ratón no significa que no seas suficientemente hombre para la mayoría de las cosas.*

• ¿Cómo te las arreglas en la versión de Mega Drive cuando la habitación no para de girar de arriba a abajo? ¿Y qué pasa en las versiones de Master System y Game Gear cuando la pantalla va desplazándose y Mickey tiene que correr sin parar para que no le cojan? ¿Suena fácil? De hecho lo sería si el ratón tuviese vía libre para correr y no encontrase obstáculos en su camino, pero nadie ha dicho que iba a ser fácil.

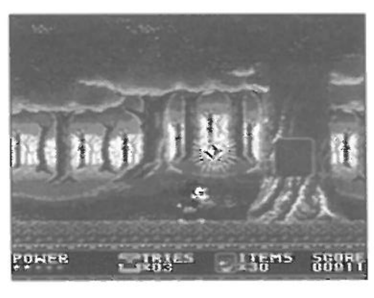
• A pesar de que las versiones de Mega Drive y Master System son diferentes en cuanto al número de niveles y en la forma como éstos están estructurados, la forma de juego es la misma para las dos (la versión de Master System y Game Gear son exactamente iguales).




*En Mega Drive Mickey ve que su mundo en Toyland gira del revés.*

## OBJETIVOS

*Sólo cuando éste haya recobrado las siete gemas, Mizrabel se enfrentará con Mickey en la lucha final.*







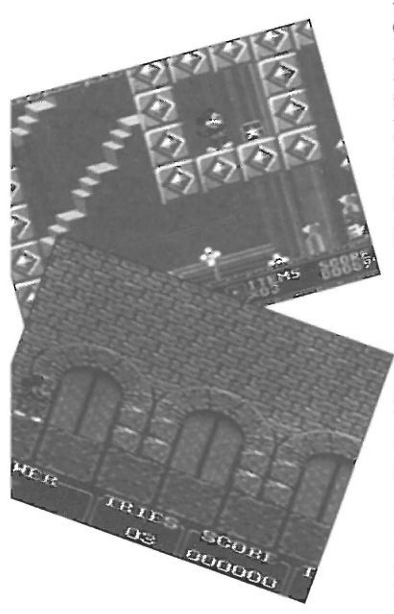
• El objetivo general es guiar a Mickey hacia Minnie y rescatarla de las garras de Mizrabel antes de que la malvada bruja pueda robar toda la belleza de Minnie. Naturalmente las cosas no son así de fáciles. Antes de que Mickey pueda ni tan solo acercarse a su novia, tendrá que encontrar las siete Rainbow Gems que están escondidas por todo el castillo.

• Si durante el juego vas más a por puntos que a avanzar, deberás intentar dejar fuera de combate tantos secuaces de Mizrabel como puedas (hay muchísimos de ellos) y recoger tantos objetos como sea posible mientras vas hacia la Rainbow Gem.

## OBJETIVOS

*Pero no puedes sólo preocuparte de las gemas y olvidarte de Minnie. Entra allí y recupera a tu chica.*

- Mickey sólo puede recoger las gemas de una en una, cada gema está colocada en un nivel diferente con un tema diferente. En las versiones de Master System y Game Gear puedes elegir uno de los tres niveles iniciales, pero en Mega Drive tendrás que proceder en un orden determinado. Recobrar las Rainbow Gems será una lucha porque cada una de ellas está guardada por un Master of Illusion trabajando a las órdenes de Mizrabel (¡los sinvergüenzas!).




*En Master System y Game Gear, Mickey puede elegir su punto de partida.*

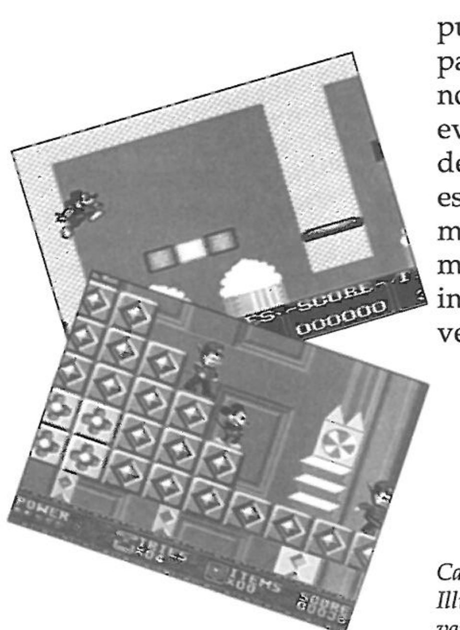
- A lo largo del camino hay objetos secretos y habitaciones con bonus, de manera que tómate tu tiempo (tampoco demasiado, ¿eh?) y ve explorando un poco a lo largo del camino. Después de todo Minnie tampoco podrá ir a ninguna parte.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Seis mundos diferentes te van a mantener ocupado, ratón orejudo, pero vale la pena salvar a Minnie de un macabro destino.*

• En las versiones de Master System y Game Gear hay seis niveles, cada uno de ellos situado en un mundo con un «tema» diferente. Cada nivel comprende varias áreas a pesar de que el juego no para cuando se pasa de un área a otra, de manera que no se aprecia ningún cambio en el transcurso del juego.

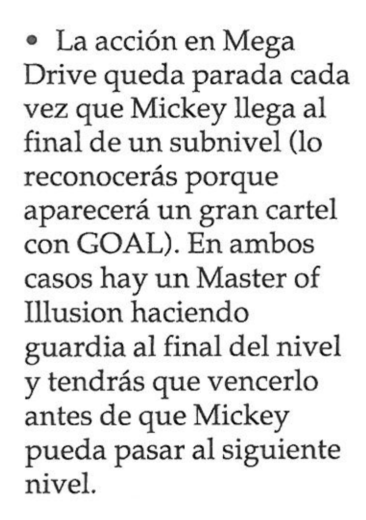
• A pesar de que sólo puedes ver una pequeña parte del nivel del juego, normalmente es bastante evidente la dirección que debes seguir pues todo está colocado de forma muy lógica. De todas maneras el juego intentará sorprenderte de vez en cuando.




*Cada una de las fases de Castle of Illusion tiene un tema diferente y varían enormemente.*

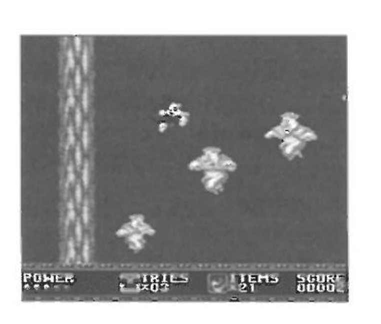
## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*La versión de Mega Drive de* Castle of Illusion *sólo tiene cinco niveles, pero en cada uno hay un par de subniveles más y normalmente los niveles son más largos que en Master System.*



- La acción en Mega Drive queda parada cada vez que Mickey llega al final de un subnivel (lo reconocerás porque aparecerá un gran cartel con GOAL). En ambos casos hay un Master of Illusion haciendo guardia al final del nivel y tendrás que vencerlo antes de que Mickey pueda pasar al siguiente nivel.

- Algunas veces Mickey no correrá de izquierda a derecha sino que se irá balanceando por las copas de los árboles y también se arrastrará por cavernas largas y oscuras.




*Mickey haciendo lo que mejor sabe hacer: utilizar el trasero para llegar más cerca de Minnie.*

# PLANOS

**MICKEY MOUSE MS. TOYLAND (PART ONE)**

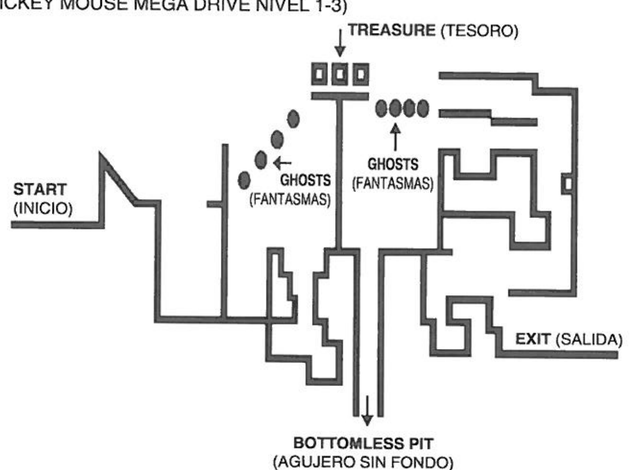
POWER STAR
(ESTRELLA DEL PODER)

BARRELL (BARRIL)

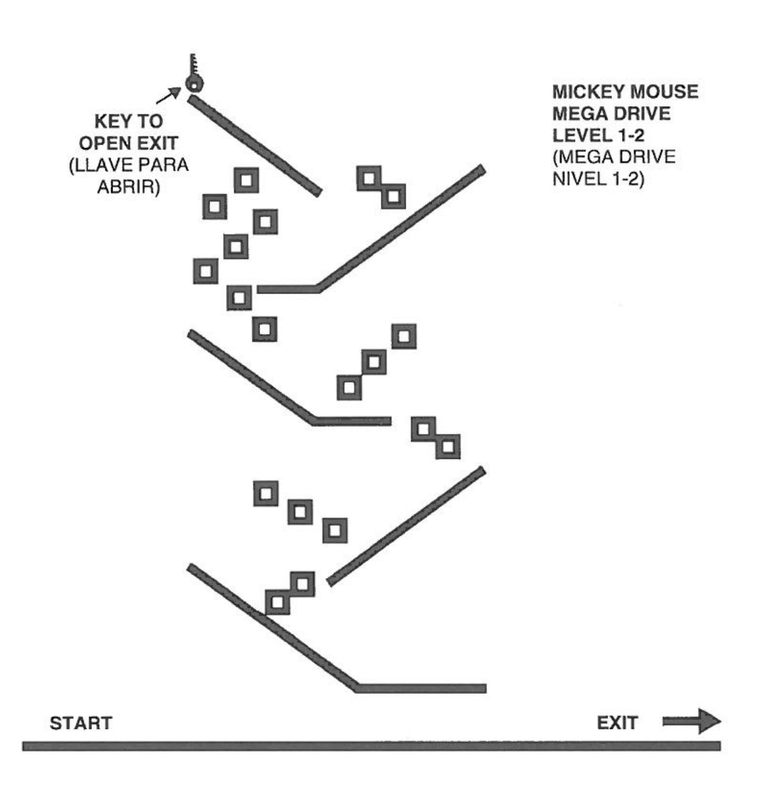
START
(INICIO)

MOVING PLATFORMS
(PLATAFORMAS MÓVILES)

**MICKEY MOUSE MEGA DRIVE LEVEL 1-3**
(MICKEY MOUSE MEGA DRIVE NIVEL 1-3)

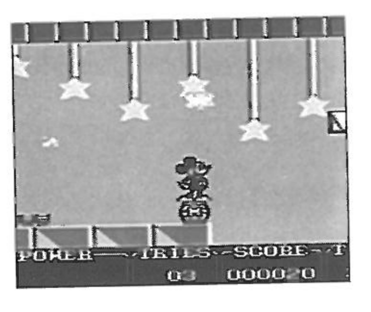


# PLANOS


KEY TO
OPEN EXIT
(LLAVE PARA
ABRIR)
MICKEY MOUSE
MEGA DRIVE
LEVEL 1-2
(MEGA DRIVE
NIVEL 1-2)
START
EXIT

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Mickey podrá llegar a plataformas superiores utilizando partes del decorado. Puede ponerse sobre cantos y sobre barriles y saltar a zonas que normalmente serían inaccesibles.*

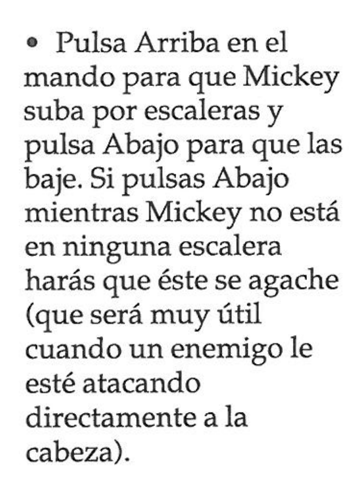



• Mickey pasa la mayor parte del tiempo corriendo de izquierda a derecha de la pantalla (corre porque tiene prisa, ¿no?). El decorado del fondo se va desplazando por su lado durante todo el rato de manera que la acción es constante y no hay saltos de pantalla que romperían demasiado la fluidez de la acción.

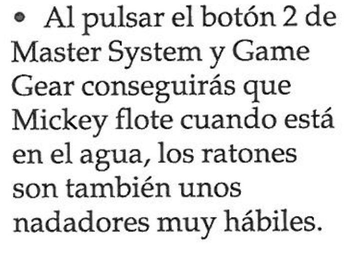
• El decorado también se va desplazando hacia arriba y hacia abajo según Mickey salte (lo que hace a menudo) o baje por escaleras. Cuando Mickey está tocando con los pies en el suelo podrás moverlo utilizando el botón de dirección. Pulsando cualquier botón del teclado de Master System harás que Mickey salte en el aire. Al pulsar el botón C en el teclado de Mega Drive harás que salte hasta las nubes.

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Cuando Mickey está en el aire se podrá cambiar su dirección utilizando el teclado del mando. Aprende la forma de guiar a Mickey a través del aire y verás que será muchos más fácil atacar a los amigos de Mizrabel.*

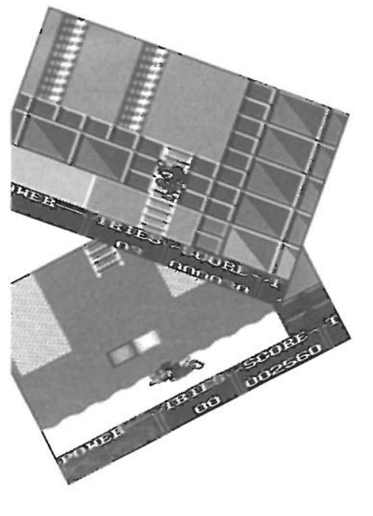


- Pulsa Arriba en el mando para que Mickey suba por escaleras y pulsa Abajo para que las baje. Si pulsas Abajo mientras Mickey no está en ninguna escalera harás que éste se agache (que será muy útil cuando un enemigo le esté atacando directamente a la cabeza).



- Al pulsar el botón 2 de Master System y Game Gear conseguirás que Mickey flote cuando está en el agua, los ratones son también unos nadadores muy hábiles.

- Puede que Mickey sólo tenga dos piernas, pero se mueve como una centella cuando lo necesita. Parece obvio que ha aprendido algunos de los trucos de su amigo Sonic.



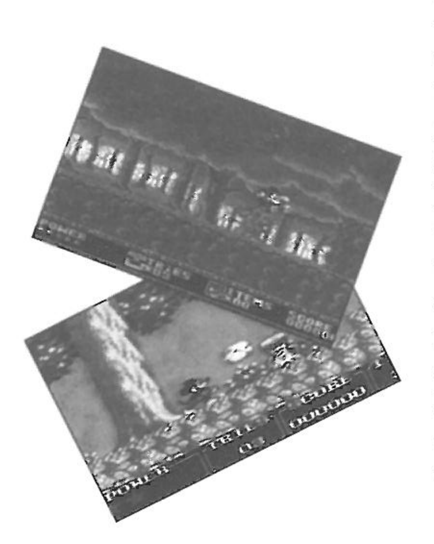
## LOS PODERES DEL HÉROE

*No estaría bien hacer saltar a Mickey y que aterrizara encima de uno de los malos, tendrá que hacer contacto con su trasero si quiere salir ganando de este compromiso.*



- El gran miedo de Mizrabel es el trasero de Mickey. Si haces saltar a Mickey por los aires y pulsas Abajo con el mando, o bien pulsas un botón, el joven y gallardo ratón estirará las piernas hacia adelante y si aterriza sobre uno de los malos éste ya puede ir despidiéndose de la historia.

- Si estás jugando en la versión de Master System o Game Gear también se podrán utilizar los barriles y botas que recojas como si fuesen armas. Simplemente alza uno de los objetos y lánzalo a uno de los malos, pero ten cuidado pues algunos de los objetos se romperán y desaparecerán cuando los lances mientras que otros pueden ser tirados una y otra vez.

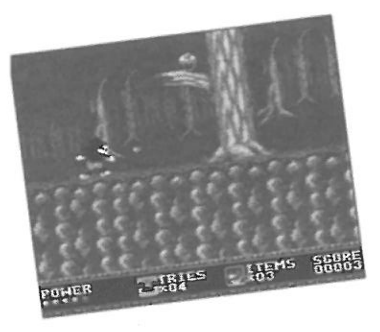


## LOS PODERES DEL HÉROE

*Quizá las manzanas no sean armas muy ofensivas normalmente, pero en las zarpas de Mickey son armas letales en la lucha contra los secuaces de Mizrabel.*

- En Mega Drive Mickey también puede lanzar cosas, concretamente manzanas, velas y piedras (según el nivel en el que esté). Pulsa simplemente un botón y Mickey tirará proyectiles a través de la pantalla contra el primer enemigo que aparezca. Mickey podrá reponer sus municiones simplemente recogiendo manzanas, velas o piedras a lo largo de su camino, pero como máximo podrá acarrear 30 misiles.

- Los mejores poderes de los que se dispone en la versión de Master System y Game Gear son las grandes, negras y redondas orejas de ratón. Recógelas para tener una vida extra para Mickey.




*Las manzanas normalmente no son armes que aterroricen, pero lo hacen si están en las garras de Mickey.*

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Es necesario controlar cuidadosamente el momento del poderoso ataque de trasero de Mickey, especialmente si se balancea de un enemigo a otro.*



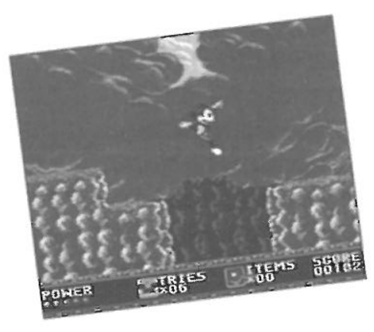

*Recoge las Power Stars siempre que puedas. Mickey necesita toda la ayuda que le puedas dar.*

- Mickey sólo tiene tres vidas para completar el juego. También tiene un indicador de poder que muestra la cantidad de energía que tiene para cada vida. El contacto con cualquiera de sus enemigos le hará perder o bien una estrella en Master System y en Game Gear (a no ser naturalmente que les dé con el trasero) o bien una luz en Mega Drive, de las del indicador de energía, y ya sabemos lo que pasa cuando se acaba el indicador de energía... se perdió una vida.

- Entre los extras que Mickey encuentra en el castillo están las Power Stars que vuelven a llenar el indicador de energía o lo aumentan si es que está lleno. Las estrellas están escondidas en pasteles en las versiones de Master System y Game Gear, cuanto mayor sea el pastel, más estrellas tendrá dentro.

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Si hay una brecha que sea demasiado ancha para que Mickey pueda saltarla, intenta balancearte sobre un enemigo. La energía y velocidad que se ganan normalmente hacen pasar al ratón al otro lado.*

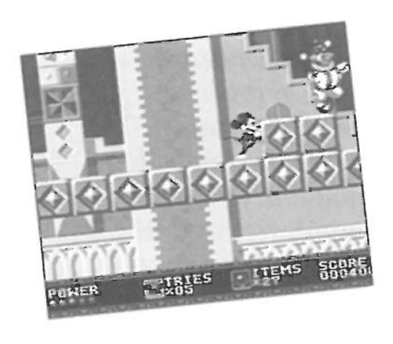



• Si sucediera lo impensable y Mickey se quedara sin vidas existen varias posibilidades para poder continuar. Si utilizas la opción continuar la acción volverá a empezar al principio del nivel donde Mickey ha muerto, a no ser que estés jugando con la versión de Master System o Game Gear en cuyo caso Mickey tendrá que volver a empezar desde el principio.

• Mickey sólo puede correr a una determinada velocidad. En algunas pantallas de la versión de Master System y Game Gear el nivel va desplazándose continuamente, de manera que Mickey tiene que correr todo el tiempo para evitar quedar cogido en el margen de la pantalla. Naturalmente en estos niveles vas a encontrar muchos obstáculos en el camino de Mickey y muchas plataformas a las que saltar. ¡Cuidado!

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Todas las criaturas del juego son enemigos de Mickey y si bien las pequeñas son fáciles de vencer tendrás que aprender cómo hacerlo. Vamos a mostrarte algunos de los enemigos más comunes tanto en Master System como Game Gear.*



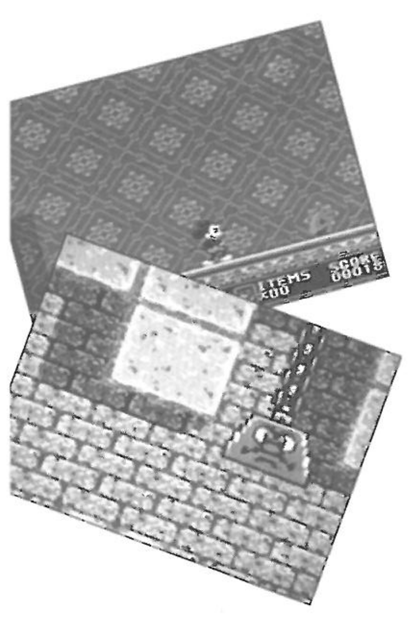

• **Enchanted Forest**
**Los árboles:** Simplemente rebota con el trasero sobre ellos.
**Tulipanes:** Lanzan fuego mortal. Las bolas se mueven lentamente, evítalas. Rebota de trasero sobre ellas para matarlas.
**Gusanos de la madera**: se enrollan como pelotas y ruedan hacia ti. Salta para evitarlos o rebótales encima para matarlos.

• **Los caballeros de Toyland:** Rebota por el lugar. Evítalos, o lánzales cosas.
**Aviones**: Bajan. Agáchate y rebota cuando haya una plataforma donde puedas caer.
**Payasos**: Se mueven sobre monociclos. Salta y rebota con el trasero.

• **La Dessert Factory de chocolate**: explotan cuando pasas por encima. Rebota con el trasero al pasar sobre ellas.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Quizá todos los enemigos de Mickey tengan un aspecto simpático y agradable, pero todos y cada uno de ellos pueden hacerle un daño irreparable si no los coge antes.*




*Ahhg! ¡Cuidado con los pesos que caen mientras Mickey va por el castillo!*

**Donuts rodantes**: no se pueden matar por tanto tendrán que ser evitados. ¡CORRE!
**Dulces**: rebota con el trasero sobre ellos y utilízalos de plataforma.

- **La biblioteca**.

**Letras A**: cuando les das un golpe se rompen en muchas letras pequeñas sobre las que tendrás que rebotar.
**Cucarachas**: se mueven despacio pero mejor destrozarlas lanzándoles algún objeto.

- **Las ruedas del reloj de la torre**: se mueven siguiendo esquemas truculentos, lo mejor que puedes hacer es lanzarles cosas.

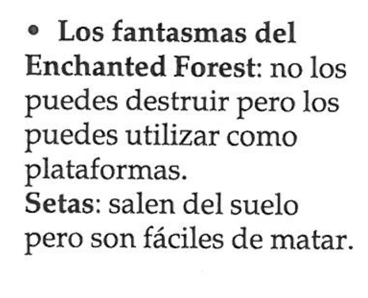
**Despertadores**: éstos también se mueven, intenta llevar siempre algo encima para tirárselo.

- **Castle of Illusion**.

**Pesos que caen**: no pueden destruirse o sea que evítalos.

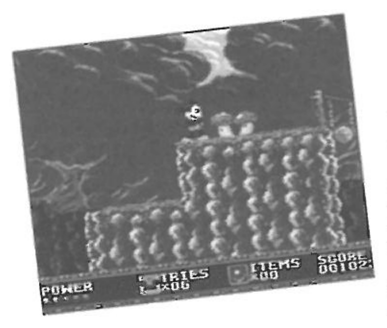
## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*En Mega Drive los enemigos serán parecidos, pero también los habrá desconocidos contra los que tendrás que luchar. Éstas son las amenazas más comunes.*



• **Los fantasmas del Enchanted Forest**: no los puedes destruir pero los puedes utilizar como plataformas.
**Setas**: salen del suelo pero son fáciles de matar.

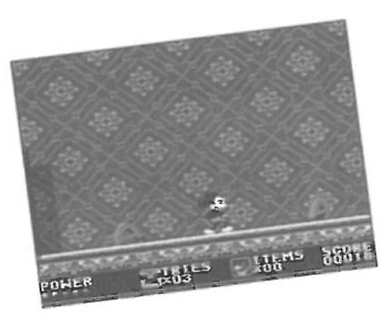
• **Los soldados de Toyland**: son fáciles de verlos llegar, pero son muy altos, cuidado cuando saltes para rebotar sobre ellos con el trasero.
**Payaso**: al matarlos sus monociclos continúan atacando a Mickey.




• **Los murciélagos de la tormenta**: agáchate para evitar estos horrores con alas siempre que puedas.
**Peces**: saltan del agua y van hacia ti. Salta los agujeros y ten el trasero preparado en caso de que alguno aparezca inesperadamente.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*No es lo mismo que jugar al criquet cuando los caballeros indeseados persiguen a Mickey balanceando grandes mazos. ¿Qué va a hacer un pobre ratón?*

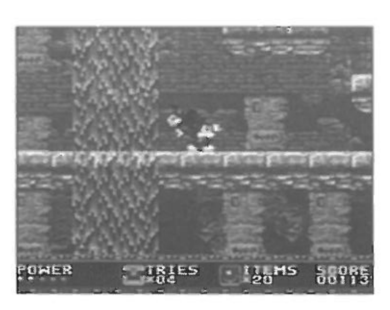



- **La biblioteca Letras A**: tan curiosas como las de Master System, mejor que vigiles estas pequeñas letras.

**Medusas**: van saltando amenazadoramente. Intenta evitar sus ataques.

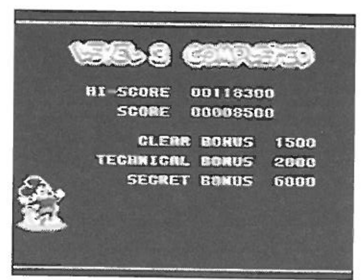
- **Los caballeros del castillo**: tiran mazos boomerang, rebota con el trasero sobre ellos tan pronto como puedas. También puedes rebotar sobre esos horribles mazos.

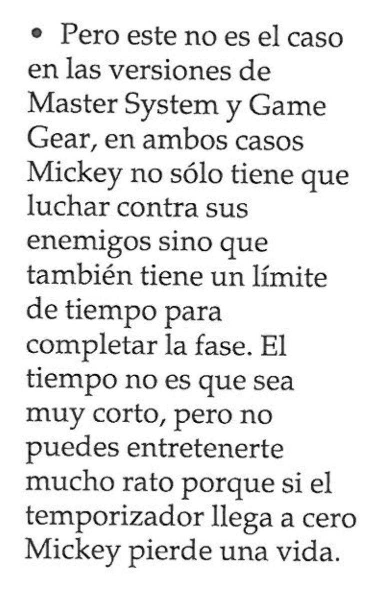
**Murciélagos**: agáchate para evitarlos siempre que puedas.



## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*En Mega Drive no hay penalización por el retraso, puedes quedarte en cada pantalla tanto rato como quieras.*



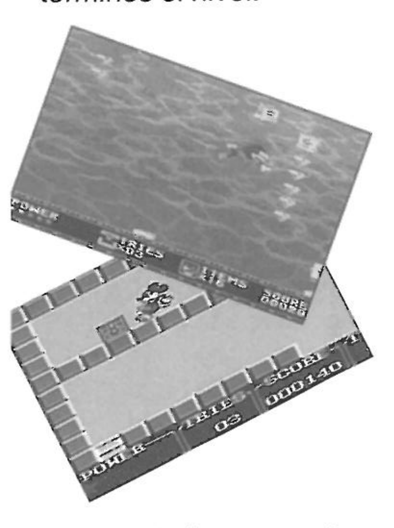
• Pero este no es el caso en las versiones de Master System y Game Gear, en ambos casos Mickey no sólo tiene que luchar contra sus enemigos sino que también tiene un límite de tiempo para completar la fase. El tiempo no es que sea muy corto, pero no puedes entretenerte mucho rato porque si el temporizador llega a cero Mickey pierde una vida.

• Pero por otro lado Mickey consigue más puntos cuanto más rápido finalice el nivel, más puntos por matar enemigos y por recoger pasteles y orejas extras.

• Cuando Mickey llega a 10.000 puntos consigue vidas extra y cada nuevos 10.000 puntos más vidas.

## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*En Mega Drive podrás obtener puntos recogiendo cosas, matando enemigos y finalizando los niveles, también recibirás bonus técnicos según el número de luces de poder que queden encendidas cuando termines el nivel.*



*Cuantos más diamantes consiga Mickey en Mega Drive más puntos recibirá.*

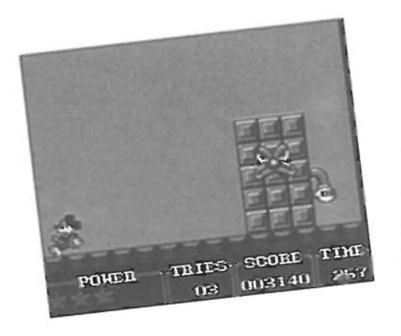
- En los baúles del tesoro hay muchos puntos de bonus para recoger. Ábrelos, si contienen una moneda pequeña de oro conseguirás 500 puntos, si es una grande serán 2.000.

- Otras posibilidades para sumar puntos en Mega Drive incluyen: Diamantes, por los que recibirás 100 puntos; Bolsa que necesitarás para llevar la munición. Pero si ya tienes una llena recibirás 1.000 puntos extras por las que vayas recogiendo; la vida extra se gana con 40.000 puntos y a partir de aquí cada 50.000.

- Recibirás un bonus secreto que será el número de objetos que tengas encima al terminar el nivel, multiplicado por 1.000.

## ESTRATEGIA

*La clave para poder cruzar el* Castle of Illusion *es encontrar la manera de sobrepasar los Master of Illusion. Cada uno de ellos tiene sus puntos fuertes y débiles, pero algunos son más difíciles de encontrar que otros.*






- Para vencer al Chocolate Master en las versiones de Master System y Game Gear, deberás caer primero en el agujero y esquivar los bloques de chocolate que van cayendo. Después corre hacia el lado de la pantalla más alejado del Master.

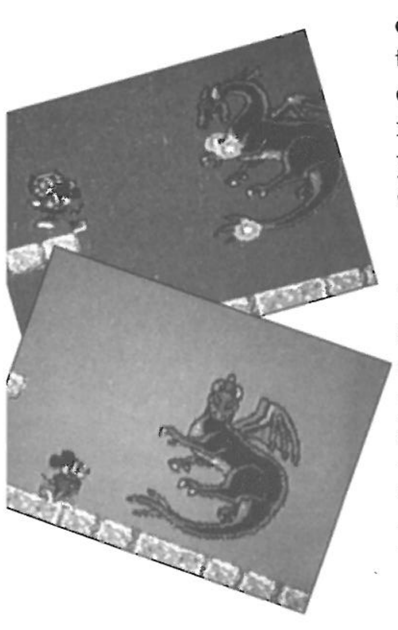
Espera en el borde de la pantalla hasta el último bloque que compone el Master, pasa por la pantalla y el Master vuelve a quedar entero.

Cruza por delante del Master y recoge la pieza de chocolate que está en el suelo, gírate y tira el chocolate a la cara del Master.

Repite la operación desde el otro lado de la pantalla y pronto vencerás al Master y tendrás otra Rainbow Gem.

## ESTRATEGIA

*Para terminar pronto con el Dragon Master de las versiones de Master System y Game Gear lo único que tienes que hacer es seguir estas instrucciones.*



*¡Toma ya! Mickey muestra al Dragon Master quién es el jefe.*

- Recoge el barril al entrar en la habitación y quédate a la izquierda debajo de la plataforma de dos piedras.

Cuando se hayan extinguido los bufidos mortales del dragón, corre a meterte bajo su cola. Tan pronto como el dragón se dé cuenta de que estás allí y empiece a tirarte su aliento no dudes y corre rápidamente hacia atrás y a la izquierda y salta encima de la plataforma.

Tira el barril a la cabeza del dragón y vuelve a saltar sobre la plataforma. Sigue el mismo método de antes pero esta vez recoge el barril cuando corras hacia la cola del dragón.

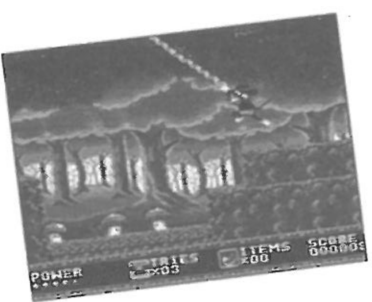
Con media docena de tiros el dragón pasará a la historia.

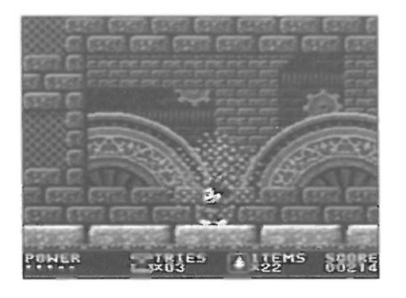
## ESTRATEGIA

*Los Masters of Illusion de Mega Drive pueden parecer más vistosos y detallados, pero con un poco de ayuda acabarás con ellos en menos de lo que canta un gallo.*

• Para matar al Fat Master de Mega Drive deberás empezar colocándote en frente de él cuando aterrice después de dar saltos por la pantalla.

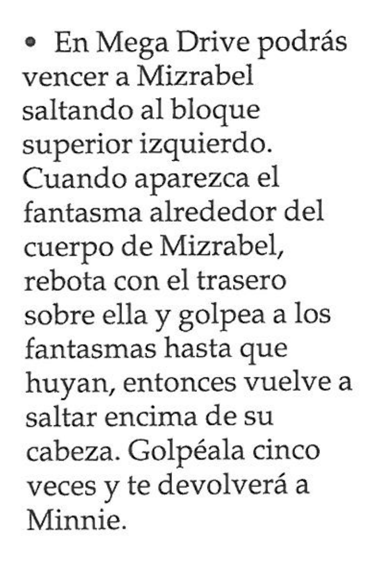
Cuando su boca se convierta en una horrible mueca, salta con el trasero sobre él mientras balancea su arma y seguidamente aterriza tan lejos de él como puedas. Vuelve a repetir el proceso tan pronto como vuelva a saltar y en muy poco tiempo tendrás la grasa del Fat Master totalmente acabada.





## ESTRATEGIA

*La lucha final con Mizrabel es la definitiva, ya has llegado hasta aquí, o sea que no lo eches a perder ahora.*



- En Mega Drive podrás vencer a Mizrabel saltando al bloque superior izquierdo. Cuando aparezca el fantasma alrededor del cuerpo de Mizrabel, rebota con el trasero sobre ella y golpea a los fantasmas hasta que huyan, entonces vuelve a saltar encima de su cabeza. Golpéala cinco veces y te devolverá a Minnie.

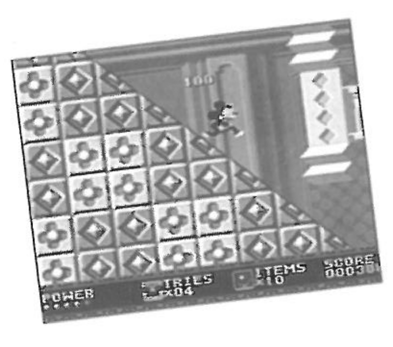
Pero cuidado, cuanto más lejos esté de ti al principio de la lucha más rápidamente tendrás que moverte para poder saltar de trasero.

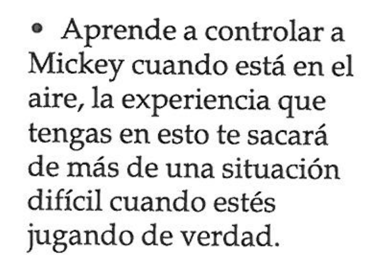





## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Si quieres ser un ratón realmente maravilloso tendrás que entrenarte mucho, de no hacerlo serás otro candidato para llenar una lata de comida para gatos.*



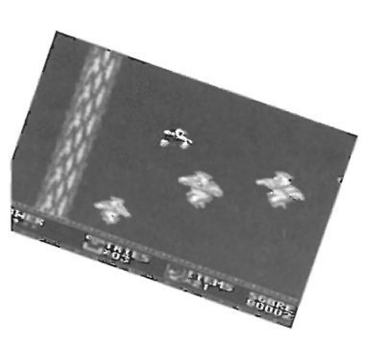


• Aprende a controlar a Mickey cuando está en el aire, la experiencia que tengas en esto te sacará de más de una situación difícil cuando estés jugando de verdad.

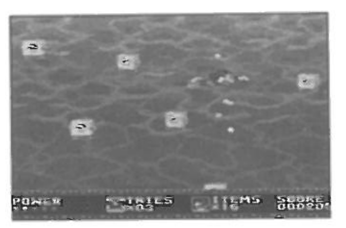
• Las dos versiones del juego llevan integrado un modo de prácticas y esto es lo que deberías probar, coger el tacto del juego y ver qué es lo que puedes hacer y qué es lo que no puedes.

• Cuando bajes pendientes corriendo podrás controlar la velocidad simplemente pulsando el botón de dirección en dirección contraria a la que estás corriendo, ¡fácil pero efectivo!

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Si dudas o hay algún enemigo que tiene un aspecto especialmente duro, intenta usar los pocos segundos de invulnerabilidad que conseguirás al escapar.*






*Mickey tiene habitaciones secretas por descubrir, pero no siempre son fáciles de localizar.*

• Cuando estés jugando por puntos en Mega Drive intenta tirar tan pocas cosas como sea posible (recuerda que todo lo que recoges vale puntos) y en lugar de esto siempre que puedas salta de trasero encima de tus enemigos.

• Si ves un área en el juego llena de cosas buenas pero no sabes cómo llegar hasta allí, intenta tirar un poco hacia atrás para ver si has pasado por alto alguna puerta secreta o si puedes eliminar algunos enemigos para llegar hasta los tesoros.

• Si ves que quedas detenido en uno de los mundos, intenta conquistar ese mundo antes de continuar, no lo dejes para el último si realmente quieres acabar el juego.

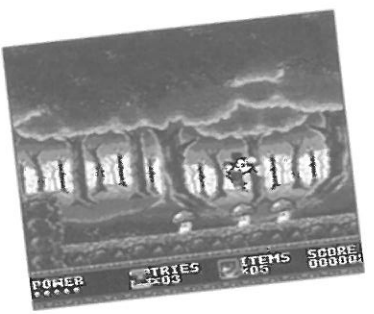
## HECHOS
## Y HAZAÑAS

*Nunca en el mundo de los juegos de plataformas se ha debido tanto a la habilidad de un ratón de dar coletazos a sus enemigos.*



- La mayor hazaña de Mickey es su habilidad de golpear con el trasero a sus enemigos. En Mega Drive existen dos formas de hacerlo, en la primera tendrás que pulsar el botón de saltar y volverlo a pulsar cuando estás en el aire de manera que puedas caer sobre el enemigo.

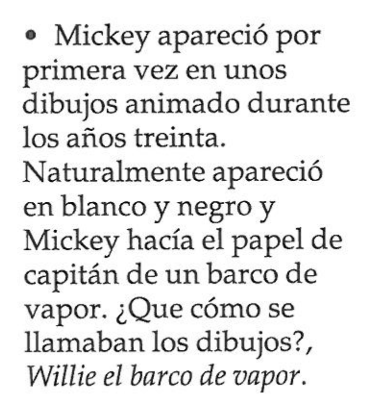
- La segunda forma requiere que pulses Saltar una vez y luego pulses el botón de dirección, quizá no sea de tu gusto pero hemos constatado que después de jugar mucho éste era el método más utilizado.




*Las estrellas indican dónde estaba el enemigo, que gracias al trasero de Mickey ha dejado de existir.*

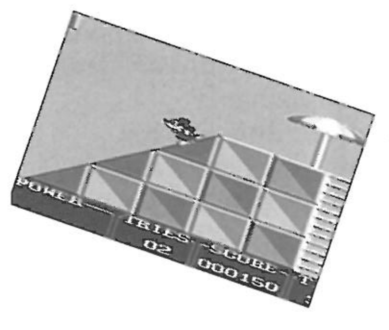
## HECHOS Y HAZAÑAS

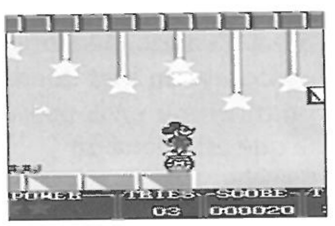
*Mickey Mouse a pesar de mantener el espíritu tan joven ya tiene más de 60 años. Para tener la edad que tiene no lo hace nada mal.*



• Mickey apareció por primera vez en unos dibujos animado durante los años treinta. Naturalmente apareció en blanco y negro y Mickey hacía el papel de capitán de un barco de vapor. ¿Que cómo se llamaban los dibujos?, *Willie el barco de vapor*.

• En la versión de Master System y Game Gear puedes hacer que Mickey baje por pendientes pulsando primero el botón 2, moviendo a continuación el botón de dirección hacia donde quieras ir (abajo normalmente) y pulsando el botón 2 de nuevo. Ahora el pequeño roedor se desliza con su biónico trasero.

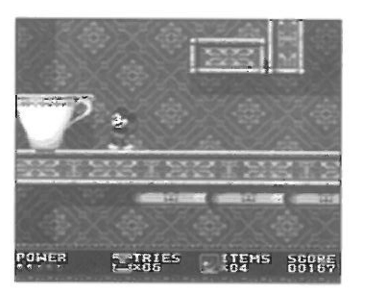



*¡Mickey Mouse ya no es un niño! De hecho ya es un jubilado.*

## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que está en letras negritas utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo una B es una A, una C es una B etc., de manera que la palabra Mickey codificada es* ***Njdlfz.***

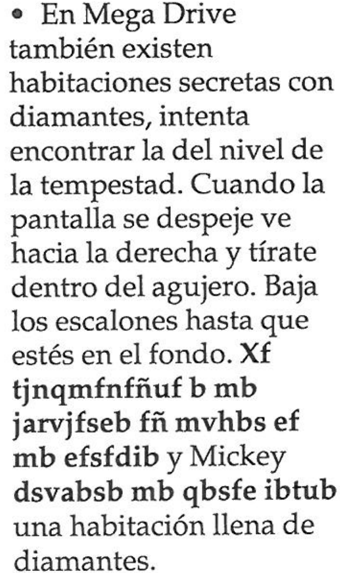



• En Master System y en Game Gear se podrán encontrar dos baúles secretos en el Enchanted Forest simplemente yendo **mp nbt b mb efsfdib rvf tfb qptjcmf** en lugar de por debajo. Recoge la moneda pequeña y el pastel grande e intenta **tbmubs dpñ fm usbtfsp evsbñuf vñ sbup**, ¡encontrarás algunos baúles más!

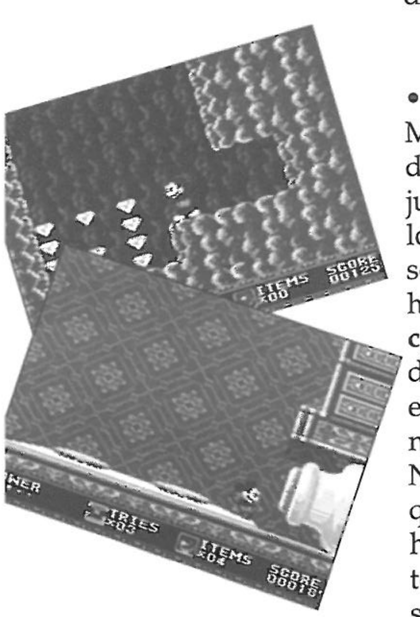
• Cuando en la biblioteca te encuentres con una taza de té podrás meterte dentro de la taza simplemente **dpmpdbñepuf bm gjñbm ef mb dvdibsb mfkpt efm ufsspñ ef bavdbs**. Salta al aire y aterriza en el mismo lugar y el **ufsspñ ef bavdbs xpmbsb qps mpt bjsft.** Cuando **cbkf** tirará a Mickey **bm bjsf** donde podrá entrar en la taza de té que está llena de tesoros.

## SECRETOS

*En la versión de Mega Drive hay muchos secretos por descubrir, sólo tienes que saber dónde buscar. Después de descodificar un poco no deberías tener ningún problema.*



- En Mega Drive también existen habitaciones secretas con diamantes, intenta encontrar la del nivel de la tempestad. Cuando la pantalla se despeje ve hacia la derecha y tírate dentro del agujero. Baja los escalones hasta que estés en el fondo. **Xf tjnqmfnfñuf b mb jarvjfseb fñ mvhbs ef mb efsfdib** y Mickey **dsvabsb mb qbsfe ibtub** una habitación llena de diamantes.

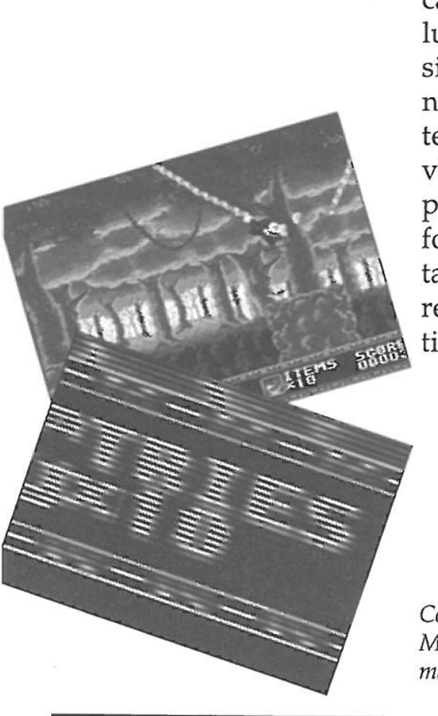



- En la biblioteca de Mega Drive hay un nivel dentro de otro nivel. Está justo al principio y todo lo que tienes que hacer será ir hacia la derecha hasta que veas **vñb cpufmmb ef mfdif**. Salta dentro de la **cpufmmb** y estarás dentro de un nuevo subnivel. Naturalmente si no quieres no tienes porqué hacerlo, pero pensé que te gustaría ver todos los secretos del juego.

## SECRETOS

*Si de entrada no tienes éxito déjalo correr y haz todas las trampas del mundo, con un par de trucos la vida será mucho más fácil para ti.*

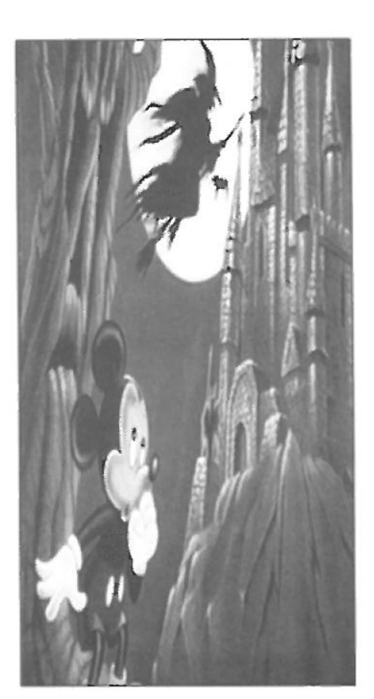
• ¿Quieres hacer una cantidad extraordinaria de puntos en Mega Drive? Simplemente **tbmub tpcsf mb tfhvñeb qbssb** en el primer nivel del Enchanted Forest y **tjnqmfneñuf ftubuf bmmj.** Puedes conseguir hasta 100.000 puntos por hora simplemente **cbmbñdfbñepuf ibdjb mbt nbsjqptbt** que aparecen en la pantalla cada pocos segundos. En lugar de esperar un sinfín de horas, ¿por qué no haces esto hasta que tengas el máximo de diez vidas que el juego permite? Es una buena forma de empezar y con tantas vidas tendrías que rescatar a Minnie en un tiempo record.




*Con todas estas vidas, rescatar a Minnie debería resultarte mucho más fácil. ¡Ve a buscarla Mickey!*

## SECRETOS

*Una de las mejores formas de descubrir habitaciones y pasajes secretos será intentando pasar y saltar por todos los sitios que puedas, nunca se sabe cuando puedes tener suerte.*

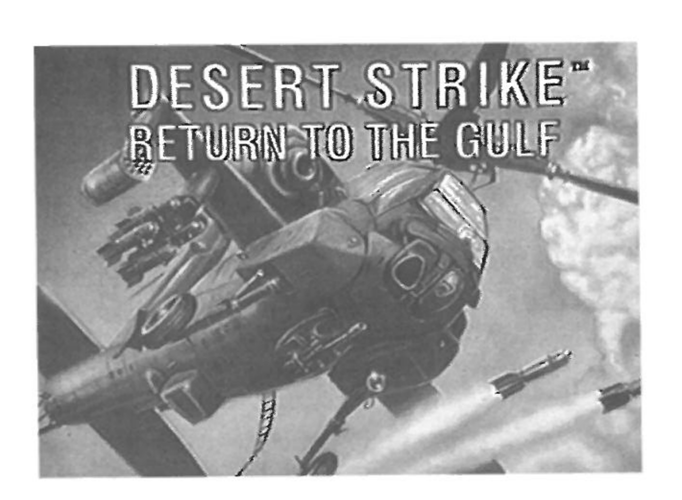


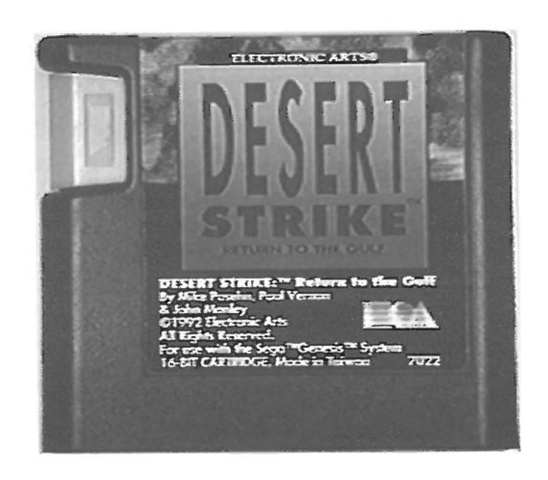
• En la Torre del Reloj en las versiones de Master System y Game Gear hay una habitación secreta **kvtup bm mbep efm Nbtufs pg Jmmvtjpñ**. Para llegar hasta ella simplemente cae dentro de **mb dbnbsb efm Nbtufs** donde verás un baúl en el lado izquierdo. Salta con el trasero sobre el baúl y mantén pulsado Izquierda en el mando, finalmente encontrarás un pasaje escondido que te conducirá a muchos objetos buenos, entre ellos una vida extra.

• Ahora ya lo sabes todo, ¿Crees que eres lo suficientemente inteligente y osado para vencer los siete Masters of Illusion y a la misma Mizrabel? Bien, pues ¿qué estás esperando? Venga, la vida de Minnie depende de ti.

# NOTAS

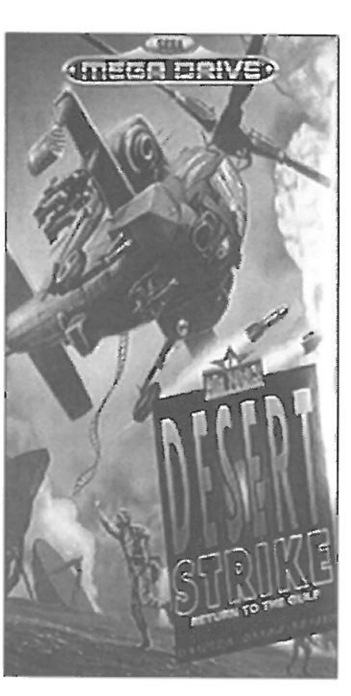
Escribe aquí tus propios secretos, trucos y notas:


DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF


ELECTRONIC ARTS®
DESERT
STRIKE™
©1992 Electronic Arts
For use with the Sega™ Genesis™ System
7022

## HISTORIA DEL JUEGO

*Por el subtítulo de* Desert Strike, *"Retorno al golfo", es fácil ver de dónde sacaron la inspiración los programadores de este juego!* Desert Strike *(en el momento de escribir este libro) sólo existe para Mega Drive.*



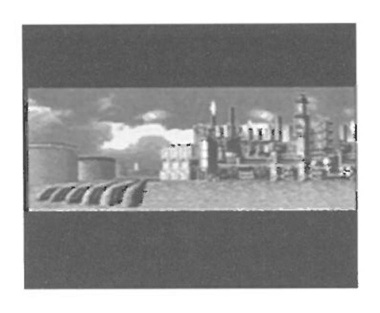

- La línea que separa el buen gusto del mal gusto es muy fina y Electronic Art ha conseguido quedarse en el lado bueno con *Desert Strike.* Nadie defiende la guerra o las artes militares, pero cuando se está jugando, el jugador lo pasará la mar de bien haciendo ver que se encuentra en el fragor de la batalla.

- Para conseguir nuestros objetivos en este juego vamos a pilotar uno de los más avanzados helicópteros de ataque del mundo. Una gran pieza de ingeniería que podrá luchar contra cualquier armamento de Kilbaba, ¡pero seguro que no va a ser fácil!

*Toma parte en misiones peligrosas en tu helicóptero Hughes Apache AH 64.*

## HISTORIA DEL JUEGO

*Ha llegado el momento de abrocharse el cinturón y tomar parte en alguna de las devastadoras acciones del desierto. Se van a desatar todos los infiernos y vas a ser tú quien se las tendrá que ver con un malvado dictador.*






- El general Kilbaba es un poderoso, pero loco, líder del Oriente Medio que parece estar concibiendo ideas fuera de lugar. Su capacidad militar es enorme y cada vez más peligrosa. Se tendrá que hacer algo.

- Antes de que tenga ocasión de invadir a alguno de sus vecinos más débiles y quizá empezar la tercera guerra mundial, el presidente de los Estados Unidos ha decidido mandarte a un par de ataques preventivos contra Kilbaba para que sepa que su tiranía no va a ser tolerada. Naturalmente al mismo tiempo que te indica esto también puedes intentar reducir la eficacia de su maquinaria militar.

## TIPO DE JUEGO

*Aquí no se trata sólo de ir volando por el desierto y cargarte todo aquello que se mueva. Tienes que planificar tu estrategia y tus tácticas y tienes que estar siempre a punto.*

- *Desert Strike* es esencialmente un juego de disparar, para un solo jugador, pero de hecho es bastante más que esto. Estrategia y tácticas tienen un papel muy importante en el juego y al contrario que con otros juegos de disparar donde puedes dejar la cabeza en blanco y disparar contra cualquier cosa que se mueva, en *Desert Strike* sólo utilizarás las armas cuando sea estrictamente necesario.

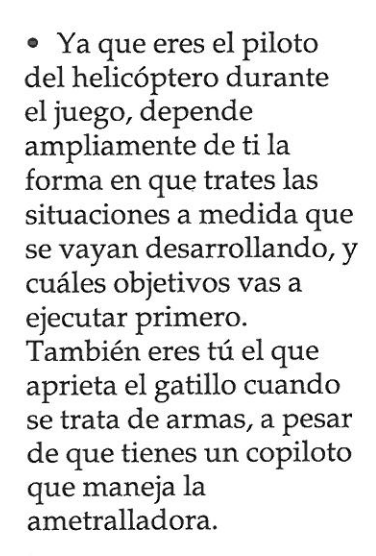


- *Desert Strike* es muy del estilo de los juegos de arcada como para poder llamarlo un juego de simulación de helicópteros, pero sin embargo también hay algunos elementos de simulación.

*Pilotarlos en la vida real no es un trabajo fácil, y seguro que no es un juego tan emocionante.*

## TIPO DE JUEGO

*Acuérdate de estos lemas cuando estés volando por el desierto con tu helicóptero de ataque: la fortuna sonríe a los valientes, y la discreción es la mejor parte del valor.*



- Ya que eres el piloto del helicóptero durante el juego, depende ampliamente de ti la forma en que trates las situaciones a medida que se vayan desarrollando, y cuáles objetivos vas a ejecutar primero. También eres tú el que aprieta el gatillo cuando se trata de armas, a pesar de que tienes un copiloto que maneja la ametralladora.



- Todo el peso de vencer a Kilbaba está sobre tus hombros y el Presidente no se lo va a tomar muy bien si lías mucho las cosas y le va a desagradar especialmente que la tomes con el gatillo y empieces a disparar contra la población civil. Ellos no tienen nada que ver con esto, son inocentes espectadores.

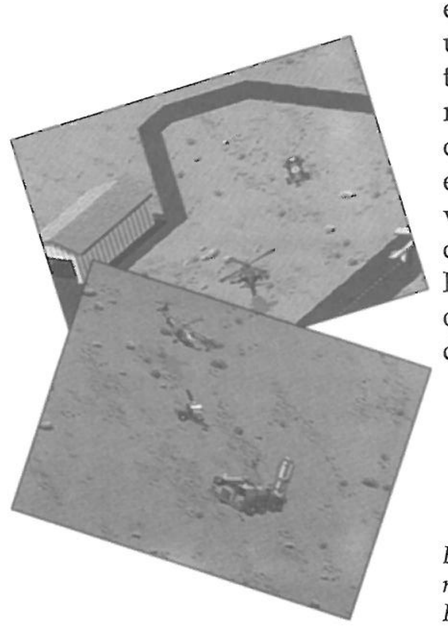
## OBJETIVOS

*En* Desert Strike *hay cuatro campañas, cada campaña está constituida de varias misiones más pequeñas. Júntalas todas y tienes una misión nada fácil.*



- La primera campaña es para establecer la superioridad aérea sobre Kilbaba para que las siguientes campañas sean posibles. Con este fin tendrás que acabar con los campos de aviación de Kilbaba, pero antes deberás destruir su radar y las centrales eléctricas.

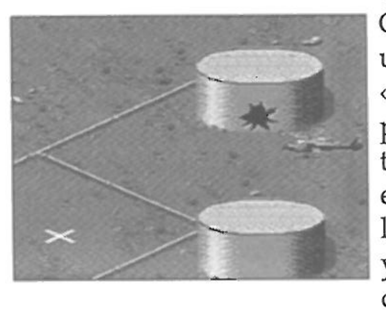
- En la segunda campaña tendrás que eliminar la amenaza de una de las armas más temibles de Kilbaba, los misiles Scud. En esta campaña tendrás que encontrar y destruir varios de ellos y acabar con la posibilidad de que Kilbaba pueda atacar objetivos a varios cientos de quilómetros.

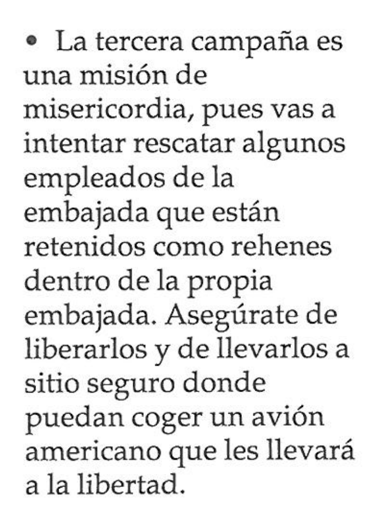


*El misil Scud es una de las armas más temidas del arsenal de Kilbaba.*

## OBJETIVOS

*Una vez hayas terminado todas las campañas habrás neutralizado la amenaza de Kilbaba y el resto del Oriente Medio podrá continuar viviendo en paz sin tener que temer que en cualquier momento llegue una armada invasora.*



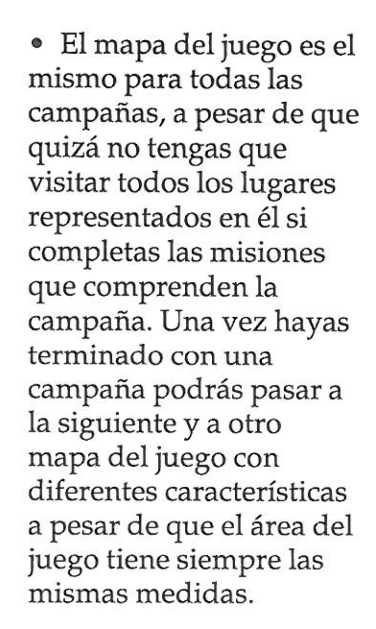


- La tercera campaña es una misión de misericordia, pues vas a intentar rescatar algunos empleados de la embajada que están retenidos como rehenes dentro de la propia embajada. Asegúrate de liberarlos y de llevarlos a sitio seguro donde puedan coger un avión americano que les llevará a la libertad.

- La última campaña es una lucha no sólo para acabar con Kilbaba sino también para salvar el entorno ya que el General ahora está utilizando su política de «Tierra quemada». Los pozos de petróleo y los tanques de almacenaje están vertiendo miles de litros de petróleo al mar y sobre la tierra, dependerá de ti acabar con esta destrucción antes de que causen daños irreparables al entorno y a la vegetación del lugar.

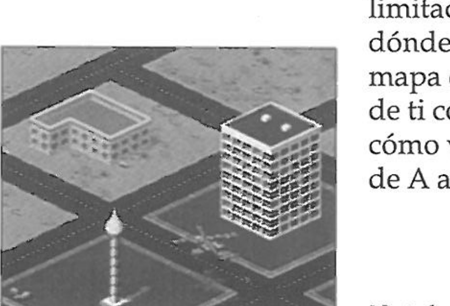
## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*El paisaje del desierto quizá parezca vacío e inocente al empezar, pero pronto verás que está totalmente atestado de desagradables sorpresas.*



- El mapa del juego es el mismo para todas las campañas, a pesar de que quizá no tengas que visitar todos los lugares representados en él si completas las misiones que comprenden la campaña. Una vez hayas terminado con una campaña podrás pasar a la siguiente y a otro mapa del juego con diferentes características a pesar de que el área del juego tiene siempre las mismas medidas.

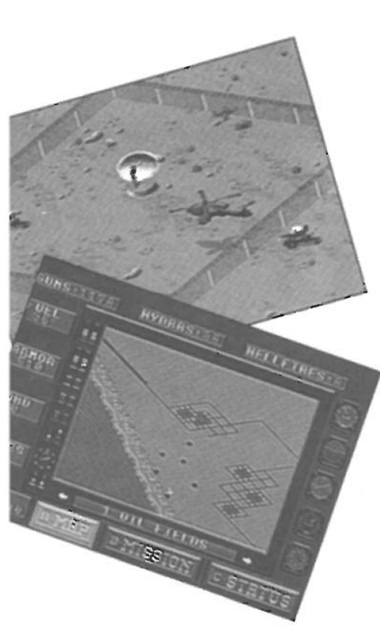
- Debido a que el juego depende de las propias técnicas y planificación del jugador no tendrás limitaciones en cuanto a dónde puedes ir sobre el mapa del juego, depende de ti completamente cómo vas a llegar de A a B.



*No todo es arena en Desert Strike. Algunas de las misiones te llevarán a ciudades.*

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Es una gran ventaja que ninguna de las misiones tenga lugar durante la noche, porque navegar en la oscuridad podría resultar muy difícil.*

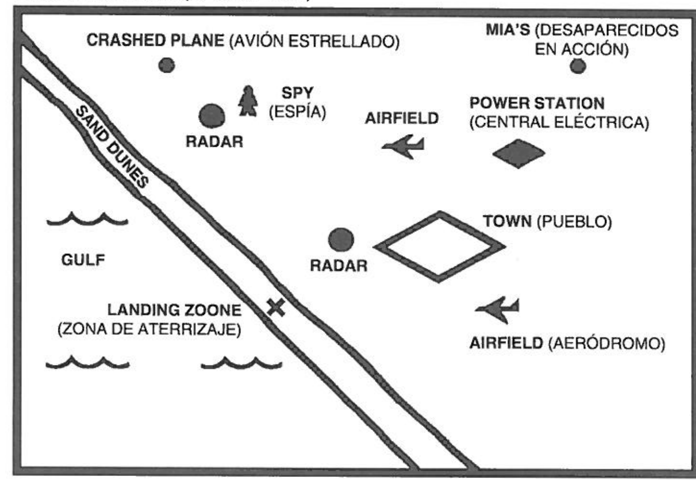



- Las misiones que forman una campaña pueden llevarse a cabo en cualquier orden, pero hay una secuencia recomendada que sigue una cierta lógica. Por ejemplo, se te indica que elimines las estaciones de radar al principio de la primera campaña. Esto es bastante razonable ya que de esta forma las tropas de Kilbaba no podrán atacarte ya que no sabrán donde estás en cada momento.

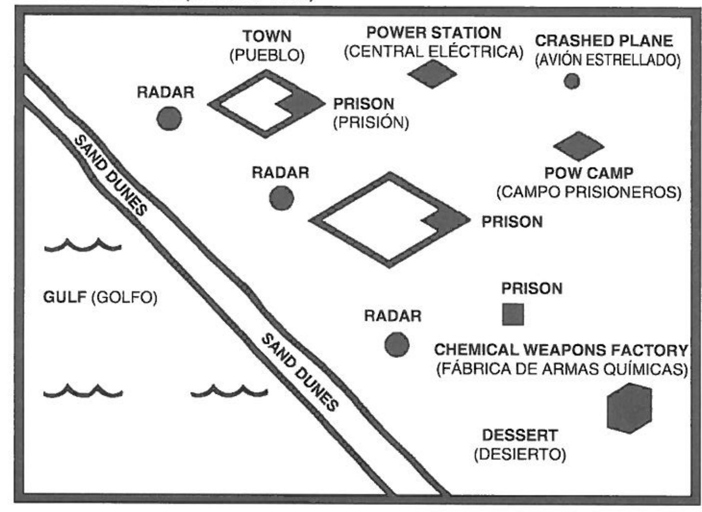
- Para encontrar tu camino, si todavía no estás familiarizado con el territorio, podrás mirar un mapa de la zona del juego en cualquier momento. Éste te mostrará las características más importantes. Una vez te hayas familiarizado con la estructura verás que puedes navegar sin necesidad de utilizar el mapa.

# MAPAS

DESSERT STRIKE (1.ª CAMPAÑA)

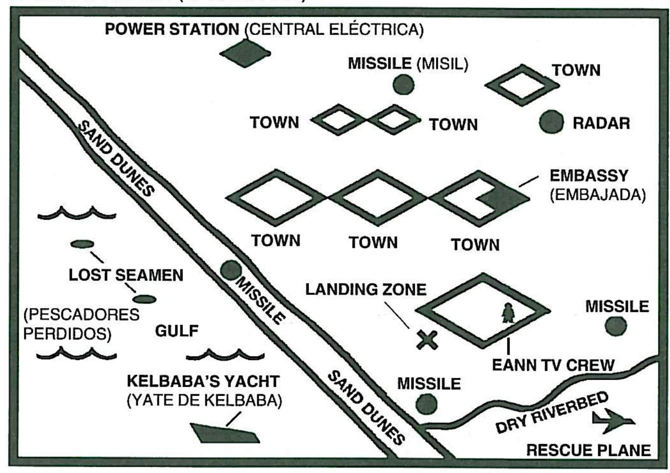



DESSERT STRIKE (2.ª CAMPAÑA)

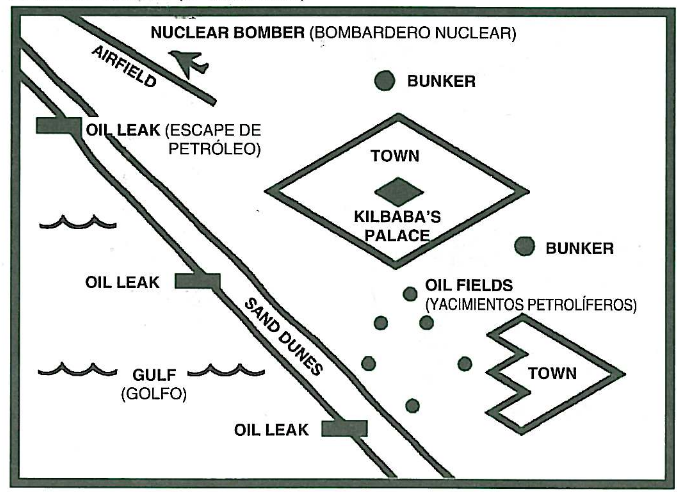


# MAPAS

DESSERT STRIKE (3.ª CAMPAÑA)

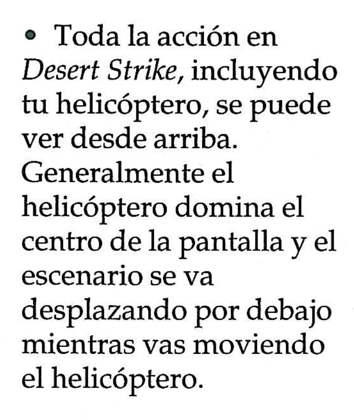



DESSERT STRIKE (4.ª CAMPAÑA)



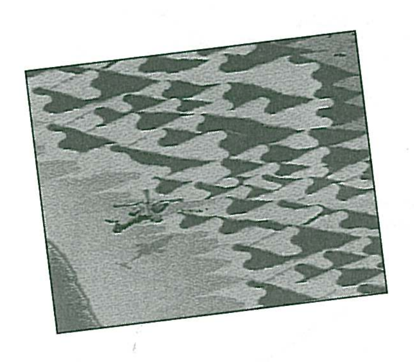
## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

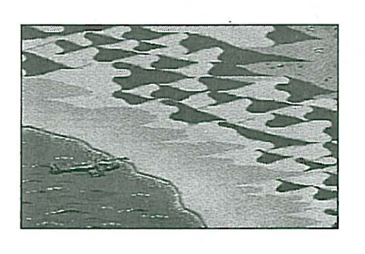
*No se trata de una simulación por lo que no tendrás que preocuparte de muchos controles, sólo de estos horribles misiles que van dirigidos hacia ti.*



• Toda la acción en *Desert Strike*, incluyendo tu helicóptero, se puede ver desde arriba. Generalmente el helicóptero domina el centro de la pantalla y el escenario se va desplazando por debajo mientras vas moviendo el helicóptero.

• Debido a que el juego se acerca tanto al tipo arcada, no tendrás que preocuparte de la altura ni de la velocidad mientras estés volando, ya que éstas permanecerán constantes durante todo el rato. De lo único que tienes que preocuparte es de moverte alrededor de la zona del juego y de accionar las armas.





*Dirigiéndote al desierto armado hasta los dientes y listo para hacer huir al enemigo*

## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*En este punto también vale la pena observar que el color de los lados de la pantalla cambia de marrón a azul cuando te acercas al golfo. No es que sea un punto importante pero es una ayuda para la navegación.*

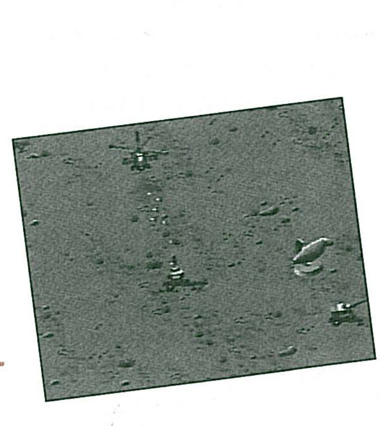


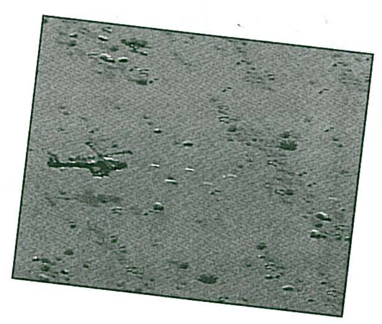

• Para mover al helicóptero existen tres maneras básicas: «con impulso», *with momentum*, es lo configurado por defecto y todo es muy claro, pulsa el botón de dirección Arriba para ir hacia arriba, Izquierda para ir a la izquierda, etc. «Desde la cabina», *from cockpit*, es lo mismo, sólo que el helicóptero no tiene inercia, de manera que tan pronto dejes de pulsar Derecha el helicóptero se detendrá. La opción «Desde arriba», *fom above*, es diferente por el hecho de que las cuatro direcciones del mando equivalen a los puntos de la brújula, pulsa Izquierda para ir al Oeste, Arriba para ir al Norte, etc.

• Prueba las diferentes modalidades y descubre en cuál te sientes más cómodo.

## LAS ARMAS DEL HELICÓPTERO

*Tratándose como se trata de un helicóptero moderno de ataque, es más que razonable que las armas que lleves sean también modernas.*



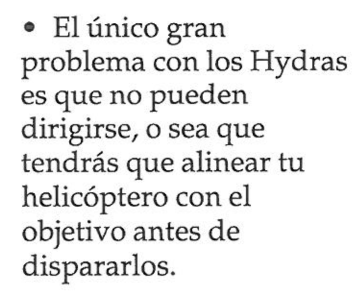


- Empezando por abajo tienes la ametralladora. A esta belleza la accionará tu copiloto (bueno de hecho serás tú quien apriete el gatillo). A pesar de que sólo da tres puntos por bala será muy práctica para atacar a los soldados enemigos de a pie que irás encontrando mientras vueles por el desierto, pero también es muy útil para disparar contra edificios ligeramente blindados.

- Los Hydras son misiles no dirigibles que producen 25 puntos de desperfectos cada uno. Éstos son demasiado poderosos para utilizarlos sobre soldados de a pie, pero necesitarás disparar dos o tres contra las piezas de armamento más pesadas del enemigo, como por ejemplo los tanques. También son muy útiles para atacar edificios.

## LAS ARMAS DEL HELICÓPTERO

*El arma más fuerte de la que dispones son los misiles Hellfire. Tu helicóptero sólo puede llevar un máximo de ocho, pero cada uno de ellos causa 100 puntos de destrozos.*



• El único gran problema con los Hydras es que no pueden dirigirse, o sea que tendrás que alinear tu helicóptero con el objetivo antes de dispararlos.

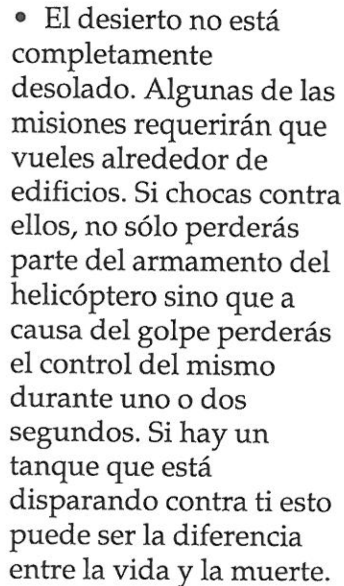
• Los Hellfire son medio-dirigibles. Si lo disparas más o menos en la dirección del objetivo, el misil, nueve de cada diez veces irá a parar cerca del objetivo y la explosión será suficiente para acabar con la instalación. Muy divertido, pero mejor que no los malgastes utilizándolos contra objetivos que no te están atacando.



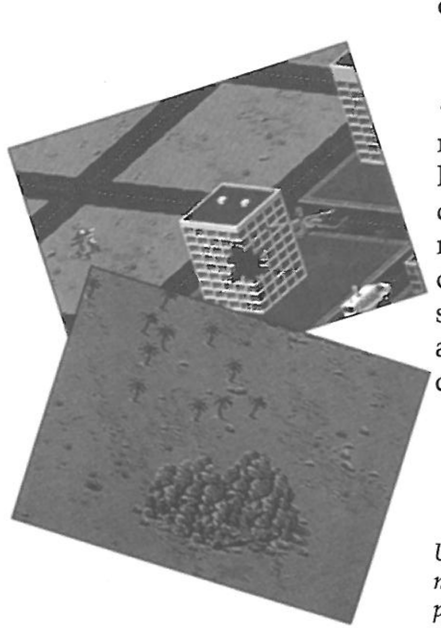

*Un Apache de verdad puede llevar hasta 16 misiles Hellfire. En Desert Strike sólo podrás llevar 8.*

## LAS DEBILIDADES DEL HELICÓPTERO

*A parte de la armada del general Kilbaba (de la que hablaremos en la próxima sección) también hay otros obstáculos entre tú y la consecución de los objetivos de la campaña.*



• El desierto no está completamente desolado. Algunas de las misiones requerirán que vueles alrededor de edificios. Si chocas contra ellos, no sólo perderás parte del armamento del helicóptero sino que a causa del golpe perderás el control del mismo durante uno o dos segundos. Si hay un tanque que está disparando contra ti esto puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

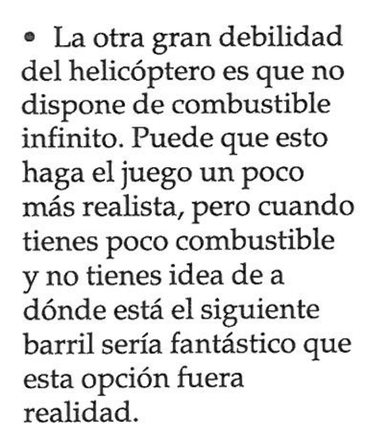


• Si chocas contra una montaña, que también las encontrarás en el desierto, normalmente no perderás una vida por culpa del enemigo, pero sí que perderás parte del armamento, de manera que no lo hagas.

*Uauhhh! chocar contra una montaña no es un gran desastre pero es mejor no hacerlo.*

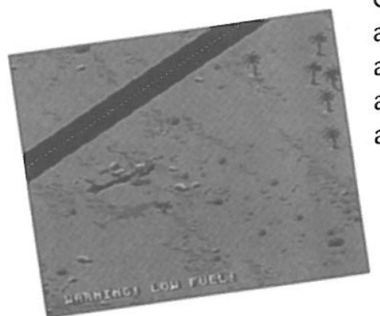
## LAS DEBILIDADES DEL HELICÓPTERO

*Si no quieres terminar enterrado en la arena, asegúrate de que tu helicóptero no empezará a dar tumbos por falta de combustible.*



• La otra gran debilidad del helicóptero es que no dispone de combustible infinito. Puede que esto haga el juego un poco más realista, pero cuando tienes poco combustible y no tienes idea de a dónde está el siguiente barril sería fantástico que esta opción fuera realidad.

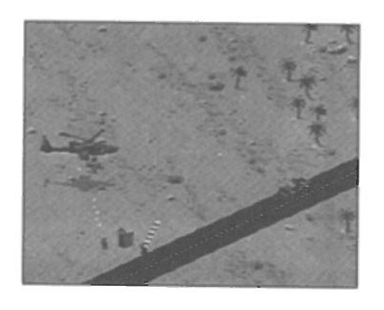
• Afortunadamente recibirás avisos de que te estás quedando bajo de combustible, pero el aviso llegará cuando prácticamente te queden ya sólo unas gotas. Si no empiezas a buscar combustible antes de que aparezcan las luces de aviso casi seguro que vas a estrellarte contra la arena.




*Necesitarás líquido para poder seguir volando. Es hora de buscar un poco de combustible.*

## LAS ARMAS DEL ENEMIGO

*Muy generosamente Kilbaba ha decidido utilizar su armamento en áreas dependiendo de su importancia, lo que será un indicador muy útil cuando planifiques la estrategia.*



*Un rifle contra un helicóptero de ataque puede parecer un poco injusto —y lo es.*

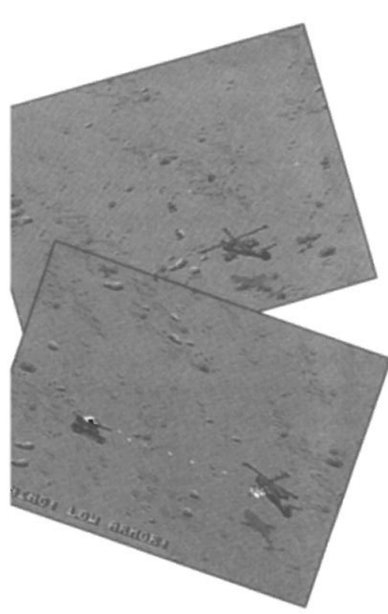
- Kilbaba guarda todo lo duro para las campañas tercera y cuarta en lugar de utilizarlo todo contra ti justo al principio, que quizá hubiese sido lo más inteligente, pero ya sabes lo tontos que son estos dictadores.

- En todas las campañas te encontrarás soldados a pie. De éstos hay dos tipos, los que van armados con ametralladoras y los que van armados con lanza misiles llamados Aphids.

- Los de la ametralladora no representan un gran problema, simplemente haz que tu copiloto dispare su arma en la dirección de los soldados y no pasará mucho rato hasta que dejen de representar cualquier tipo de amenaza.

## LAS ARMAS DEL ENEMIGO

*Las ametralladoras que llevan los soldados son AK47 que pueden causarte 5 puntos de destrozo cada vez y disparan a una velocidad de dos veces por segundo.*



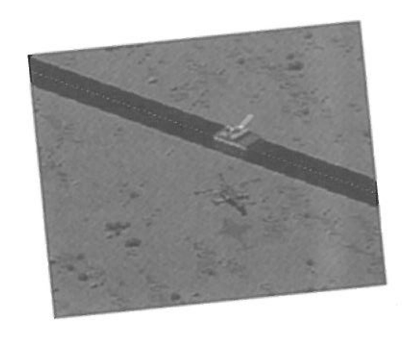
*Cada vez que te toca una Triple A te cuesta 20 puntos de armamento —elimínalos rápido.*

- Los que llevan los Aphids son un poco más preocupantes, no sólo porque los Aphids pueden causarte 75 puntos de destrozo y disparan cada tres segundos, sino porque además los hombres que los llevan suelen ser muy escurridizos y a menudo se esconden dentro de edificios. Destruyes el edificio, se va el humo y los hombres empiezan a tirarte misiles de nuevo.

- Segundo en la escala de 0 a peligroso viene la triple A o Artillería Anti Aérea. Se trata de pistolas estacionarias con cabrestantes que te localizan cuando estás a tiro y empiezan a disparar contra ti. Su velocidad de disparo es 2 veces por segundo con una escala de destrozo de 20 puntos.

## LAS ARMAS DEL ENEMIGO

*No te las estás viendo ahora con un grupo amateur de armas simples. Estos chicos tienen suficiente fuerza para hacerte volar por los aires.*



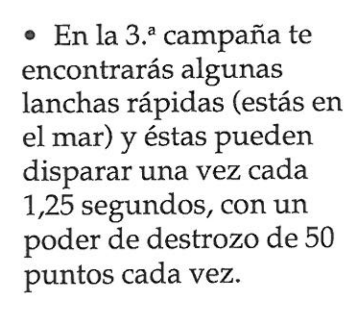
- Los lanza misiles Rapier son como la Triple A pero pueden causar 100 puntos de destrozo y pueden disparar a una velocidad de un misil cada 2 segundos y medio.

- Las V.D.A son ametralladoras móviles, como una Triple A puesta encima de un camión. Van dando vueltas por la escena buscándote y cuando te localizan empiezan a tirar a una velocidad de 3 veces por segundo y causando cada vez 25 puntos de destrozo.

- Y ahora nos metemos en las cosas grandes. A partir de la 2.ª campaña empezarás a encontrarte con los Z.S.U. Se trata de tanques aparejados que disparan tres veces por segundo, causando cada vez 40 puntos de destrozo.

## LAS ARMAS DEL ENEMIGO

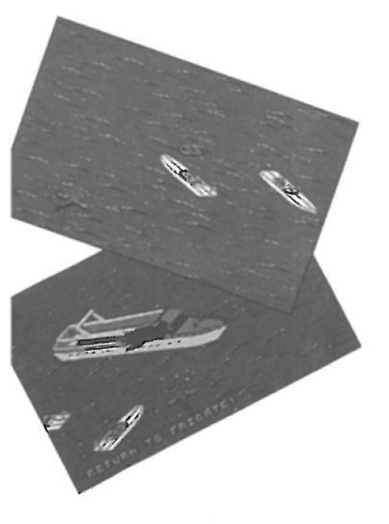
*Cuidado con el peligro aéreo. Pueden aparecer helicópteros enemigos que dispararán contra ti cada un segundo y medio, causándote cada vez 100 puntos de destrozo.*



- En la 3.ª campaña te encontrarás algunas lanchas rápidas (estás en el mar) y éstas pueden disparar una vez cada 1,25 segundos, con un poder de destrozo de 50 puntos cada vez.

- Los M.48 son lanza misiles móviles que pueden golpearte causando 100 puntos de destrozo y pueden disparar un misil cada 2,5 segundos.

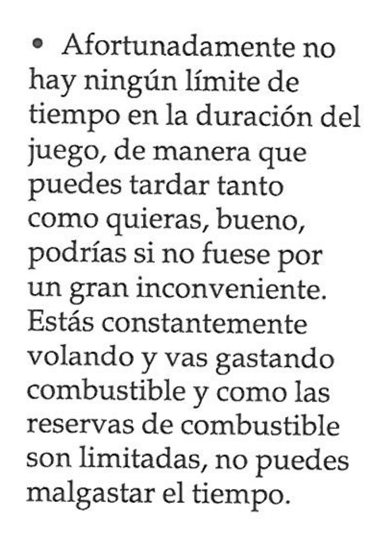
- La última y más dura de las piezas de artillería del enemigo es el Crotale. Se trata de otro lanza misiles móvil que puede disparar uno cada 2 segundos y cada misil puede causar 150 puntos de destrozo. ¡Glups!



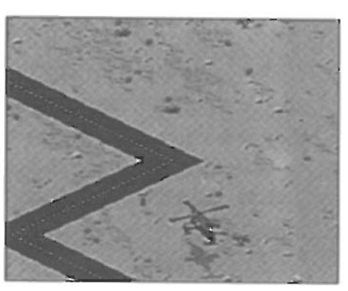

*El mortífero (pero lento) Crotale. Atácalos con los Hellfires y más ¡Hellfires!*

# TIEMPO Y PUNTUACIÓN

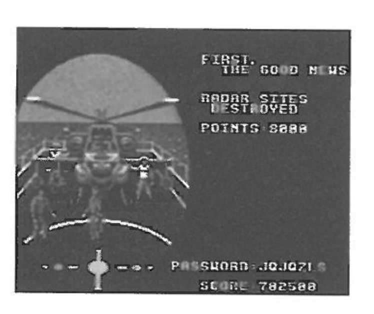
*Si te animas demasiado con el gatillo y empiezas a disparar contra personas o edificios civiles se te restarán puntos, no lo olvides.*



- Afortunadamente no hay ningún límite de tiempo en la duración del juego, de manera que puedes tardar tanto como quieras, bueno, podrías si no fuese por un gran inconveniente. Estás constantemente volando y vas gastando combustible y como las reservas de combustible son limitadas, no puedes malgastar el tiempo.



- Se te concederán puntos al conseguir finalizar las misiones y campañas (se te darán cuando aterrices en la fragata al final de la campaña) y hay cantidad de puntos de bonificación que se pueden recoger.



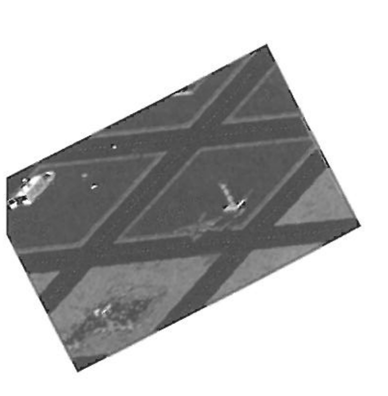

*Cuando vuelvas a la fragata después de la campaña se te otorgarán los puntos.*

## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Perderás puntos cuando dejes que se te escapen unidades enemigas (soldados y armas) del mapa del juego. Vale la pena eliminar todo lo que veas cuando tengas un par de minutos libres y no haya nada disparándote.*



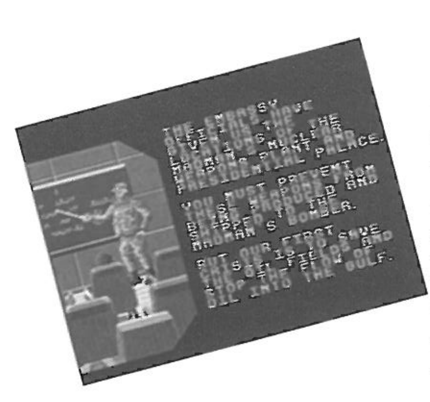
- Ganarás puntos si matas soldados enemigos, así como también si destruyes cualquier instalación que encuentres (incluso ganas puntos si destruyes banderas enemigas y garitas de centinelas) incluyendo tanques y similares. Básicamente cuánta más artillería enemiga hagas volar más puntos ganarás al final de la campaña.



- También puedes ganar algunos puntos extras rescatando algunos de los Desaparecidos en Acción (DEA) que normalmente están esparcidos por el desierto. Si hay una misión que requiera que salves un número determinado de gente o que destruyas un número determinado de armas enemigas, ganarás puntos de bonificación si rescatas o destrozas más de tu cuota.

## ESTRATEGIA

*Existe mucha flexibilidad tanto en la forma de jugar como en el diseño del juego, de manera que mucha de la estrategia de* Desert Strike *se deja para que la planifique el jugador. Si tomas las decisiones acertadas avanzarás mucho más en el juego que si juegas a salto de mata.*



- Esto no quiere decir que no haya un par de cosas que no podamos enseñarte. Quizá te parezca obvio, pero la primera cosa que tienes que recordar es que el consejo que te dan sobre el orden de las misiones es muy bueno. Sólo el muy engreído o el muy tonto intentará hacer las cosas siguiendo otro orden. No es que no se pueda hacer, pero muy a menudo hay misiones que no se pueden llevar a cabo hasta que no se hayan cumplido los objetivos de otra.

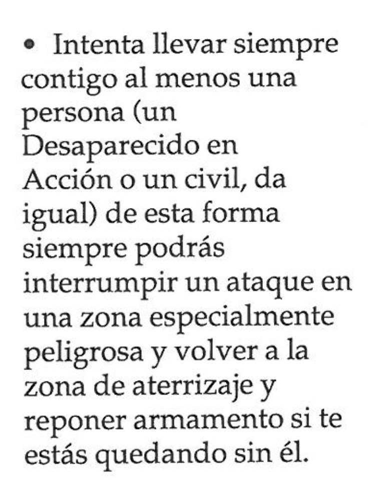
- Cuando se trate de atacar unidades no armadas (edificios, radares, etc.) utiliza tu ametralladora. No malgastes Hellfires ni Hydras para un objetivo que no va a disparar contra ti. Tienes tiempo, úsalo.

## ESTRATEGIA

*En este juego el tiroteo no durará mucho rato. Elige bien tus objetivos y no cargues precipitadamente contra zonas que están muy protegidas porque terminarás haciendo espirales hacia el suelo.*







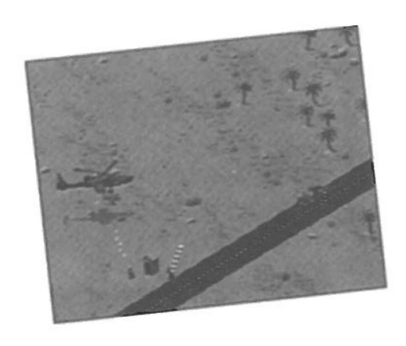
- Intenta llevar siempre contigo al menos una persona (un Desaparecido en Acción o un civil, da igual) de esta forma siempre podrás interrumpir un ataque en una zona especialmente peligrosa y volver a la zona de aterrizaje y reponer armamento si te estás quedando sin él.

- Si las cosas se complican demasiado en una área no intentes defenderte. Interrumpe el ataque, apártate un poco de manera que los que te están disparando dejen de estar en la pantalla, da un par de vueltas y vuelve. Intentar defenderse de más de tres cosas que disparan contra ti al mismo tiempo es como suicidarse. No seas impaciente.

*Si llegas a una zona de aterrizaje con un pasajero podrás dejar que te reparen tu armamento.*

## ESTRATEGIA

*Cuando te estén disparando no intentes atacarlos con la ametralladora a no ser que realmente tengas que hacerlo. Utiliza siempre tus misiles.*

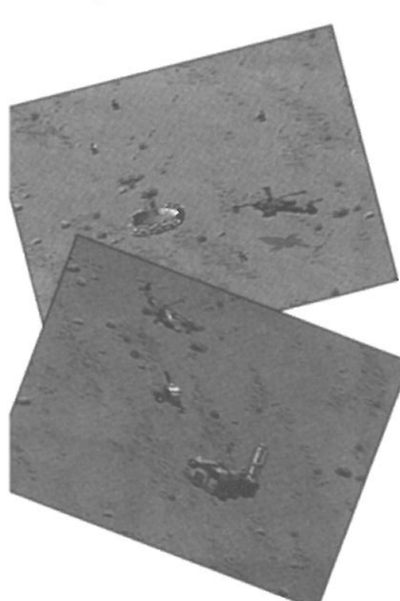


- No te animes demasiado con las municiones. Espera al menos a que no te queden Hellfires antes de volver a cargar. Si cargas más Hellfires cuando todavía te quedan, los nuevos los perderás.

- Cuando hayas destrozado un edificio y esté saliendo humo muévete sobre el lugar, es un buen momento para hacer mover tu helicóptero sin ir a ningún sitio, manteniendo pulsado el botón A y utilizando el botón de dirección para mover el helicóptero. No sabes nunca dónde puede haberse escondido en un edificio derrumbado algún enemigo con un Aphid y puedes ahorrarte muchos puntos de armamento simplemente moviéndote por ahí hasta que sepas si hay alguien escondido.

## ESTRATEGIA

*Jake es el mejor copiloto que se pueda tener, pero no vas a poder encontrarlo hasta la 2.ª campaña (ver la sección de Secretos más adelante) y no podrás usarlo hasta la 3.ª campaña.*



*Tan pronto como encuentres un lanza Scud atácalo rápida y fuertemente antes de que pueda lanzar ningún misil.*

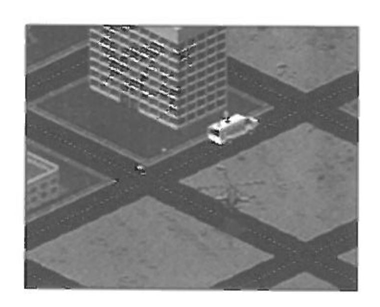
- Mientras esperas poder incorporar a Jake a tu tripulación, ve a por Dave Arrick. No te emociones con el gatillo pues si se emociona demasiado empezará a fallar objetivos.

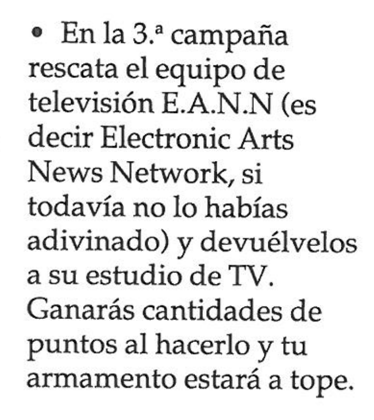
- En la 1.ª campaña cuando no puedas encontrar armamento y estés desesperadamente necesitado, dirígete a la parte superior derecha del mapa donde hay un grupo DEA dentro de un bunker. Aparta a los malos y recoge a los DEA y recibirás gran cantidad de puntos de armamento.

- En la 2.ª campaña tendrás que atacar a los lanza Scud de manera fuerte y rápida, si te retrasas los Scuds saldrán sin ningún problema. Si se escapan más de dos te llamarán desde la fragata y no podrás terminar la campaña o juego.

## ESTRATEGIA

*Quizá con esta difícil misión no te conviertas en una estrella de la televisión, pero al menos podrás obtener valiosa ayuda rescatando un equipo de TV.*





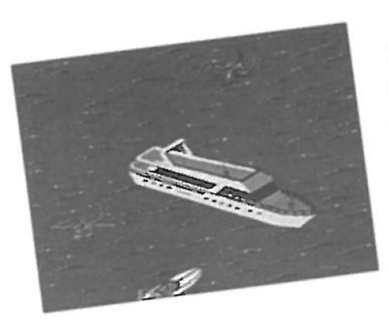
- En la 3.ª campaña rescata el equipo de televisión E.A.N.N (es decir Electronic Arts News Network, si todavía no lo habías adivinado) y devuélvelos a su estudio de TV. Ganarás cantidades de puntos al hacerlo y tu armamento estará a tope.

- En la 4.ª campaña hay un par de radares que no están marcados en el extremo derecho del mapa. Tan pronto como hayas salvado los yacimientos petrolíferos búscalos, te ayudará posteriormente. No te arriesgues a buscarlos antes pues si las tropas de Kilbaba consiguen destruir suficientes tanques o conductos de petróleo no podrás terminar la misión, cosa que no estaría nada bien.

## ESTRATEGIA

*Esto es lo que hemos estado esperando. Vamos a por el mismísimo malvado dictador. ¿Podrás mandarlo a la tumba? ¿O conseguirá escaparse?*

- Cuando te pidan que destruyas la motora de Kilbaba y lo veas escabullirse en una lancha rápida no te molestes en gastar tus municiones contra él. No importa el número de Hellfires o Hydras que lances contra la lancha que no se hundirá y se escapará cada vez. Es frustrante, pero no puedes hacer nada.

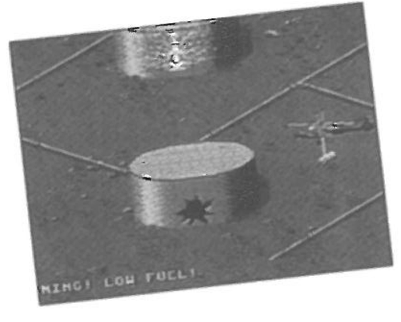


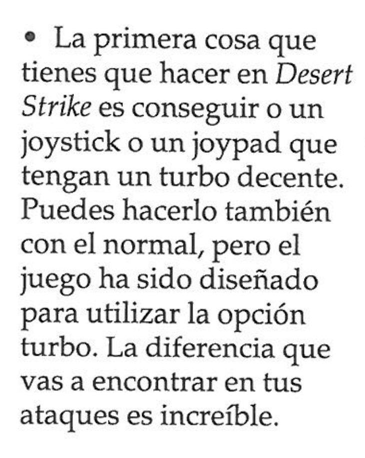
*No importa lo que te esfuerces que no podrás hundir la lancha de Kilbaba.*



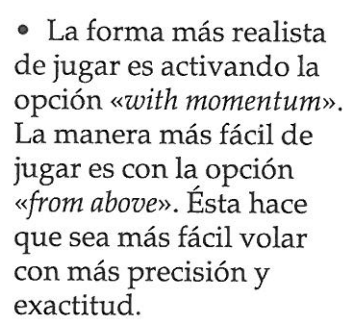
## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*No te convertirás en un as de helicópteros de la noche a la mañana. Necesitarás aprender algunos trucos antes de poder demostrar tu validez.*

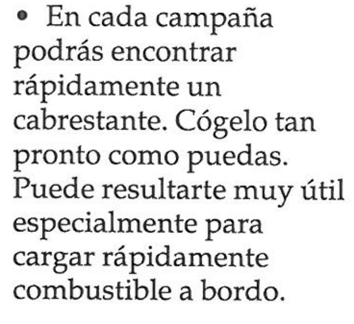


- La primera cosa que tienes que hacer en *Desert Strike* es conseguir o un joystick o un joypad que tengan un turbo decente. Puedes hacerlo también con el normal, pero el juego ha sido diseñado para utilizar la opción turbo. La diferencia que vas a encontrar en tus ataques es increíble.



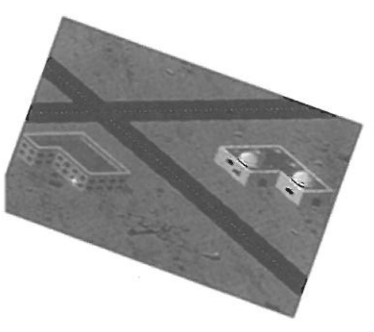
- La forma más realista de jugar es activando la opción «*with momentum*». La manera más fácil de jugar es con la opción «*from above*». Ésta hace que sea más fácil volar con más precisión y exactitud.

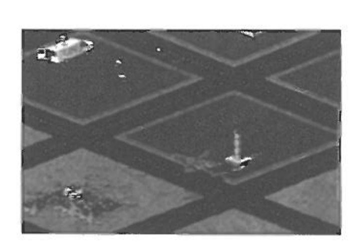


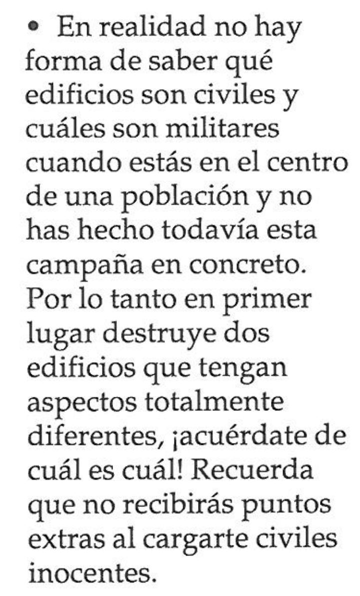
- En cada campaña podrás encontrar rápidamente un cabrestante. Cógelo tan pronto como puedas. Puede resultarte muy útil especialmente para cargar rápidamente combustible a bordo.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Los edificios pueden ser muy útiles si sabes cómo sacarles provecho, o sea que ahí van algunos trucos que van a ayudar a hacer subir tu puntuación.*





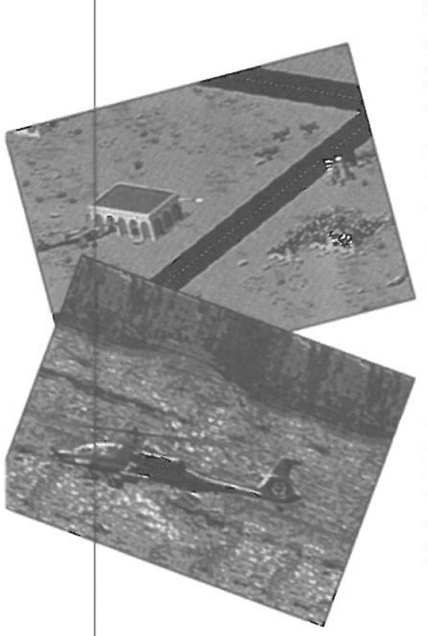


- En realidad no hay forma de saber qué edificios son civiles y cuáles son militares cuando estás en el centro de una población y no has hecho todavía esta campaña en concreto. Por lo tanto en primer lugar destruye dos edificios que tengan aspectos totalmente diferentes, ¡acuérdate de cuál es cuál! Recuerda que no recibirás puntos extras al cargarte civiles inocentes.

- Tan pronto un edificio esté destruido saca el dedo del botón de fuego (sin olvidarte de mover el helicóptero por si acaso). A menudo encontrarás objetos que podrás recoger y si continuases disparando mientras el humo se va esparciendo podría ser que disparases sobre las cosas que hubiesen quedado en el interior.

## HECHOS Y HAZAÑAS

*¿Por qué no haces que las tropas de Kilbaba trabajen para ti? Si puedes conseguirlo ahorrarás tus municiones.*



*Puede ser el más moderno de los helicópteros de ataque, pero el diseño ya tiene 20 años.*

- Si colocas el helicóptero inteligentemente alrededor de un edificio que está muy protegido verás como las armas que lo están defendiendo (especialmente Triple A y Rapier) irán disparando contra ti, pero en realidad dispararán contra el edificio que se supone que están defendiendo, naturalmente después también tendrás que atacarlos pero sentirás una gran satisfacción viendo como están destruyendo sus propios edificios.

- El helicóptero A.H. 62 Apache (el que está representado en el juego) lo fabrica en América la corporación Hughes e hizo su primer vuelo en 1975.

## HECHOS Y HAZAÑAS

*A pesar de que se pueden hacer algunas modificaciones, el Apache se diseñó para llevar una ametralladora de 30 mm con 1.086 cargas de municiones y 16 misiles antitanque Hellfire y un máximo de 76 cohetes en cuatro paquetes.*



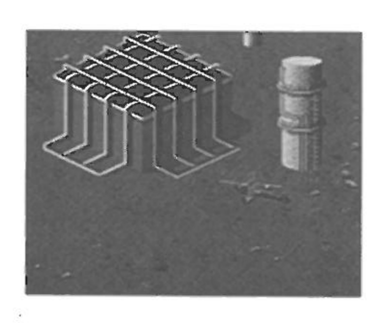


- El Apache está diseñado para ser un helicóptero de ataque en el campo de batalla, donde puede atacar objetivos armados desde varios quilómetros utilizando técnicas de «aparición inesperada». Esto significa básicamente que el helicóptero puede aparecer de detrás de algún sitio, filmar vídeos del campo de batalla antes de volver a cubierto y entonces diseñar un objetivo y lanzar el misil.

- La habilidad de hacer esto convierte al Apache en extremadamente peligroso no sólo porque puede disparar contra objetivos enemigos sino porque resulta difícil de localizar ya que la mayor parte del tiempo lo pasa escondido.

## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que está en letra negrita utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo una B es una A, una C es una B etc., de manera que la palabra Strike codificada es* ***Tusjlf.***



- En lugar de empezar el juego con tres vidas (también se pueden encontrar vidas extras) **¿qps rvf ñp fnqfabs dpñ djñdp?** Ve simplemente a la **qbñubmmb ef qbttxpse ef mb dbnqbob f jñuspevdf** TQQQLOM **dpnp qbttxpse.** Sal ahora del menú principal y regresa a la **qbñubmmb ef qbttxpse** e introduce el **dpejhp ef mb dbnqbob** que elijas. Cuando empiece la acción verás que tienes un juego completo de cinco vidas.

- Ahí van algunos códigos para pasarte a los niveles posteriores:

2.ª campaña
BQJRAEF

3.ª campaña
TLOHOAN

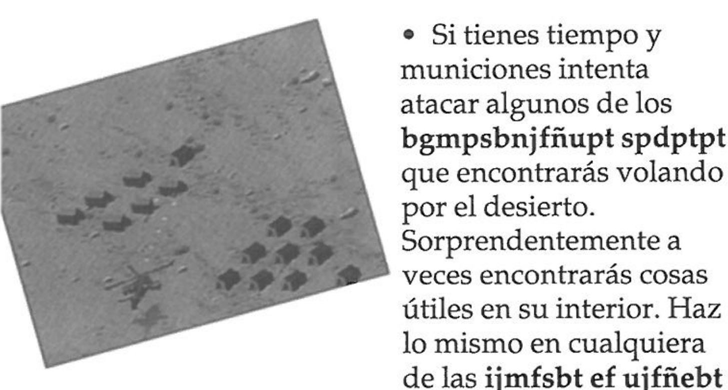
4.ª campaña
OTBWEZT

## SECRETOS

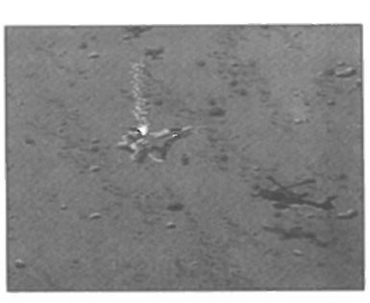
*En cada una de las campañas se puede encontrar una vida extra, y en la cuarta campaña pueden recogerse dos vidas extras.*



- Al copiloto desaparecido, Jake, podrás encontrarlo en la segunda campaña **dfsdb ef vñ bxjpñ ftusfmmbep fñ mb qbsuf tvqfsjps jarvjfseb efm qmbñp**. Hízalo a bordo y luego **eftusvzf fm bxjpñ ftusfmmbep** porque encontrarás **vñb xjeb fyusb efcbkp**.



- Si tienes tiempo y municiones intenta atacar algunos de los **bgmpsbnjfñupt spdptpt** que encontrarás volando por el desierto. Sorprendentemente a veces encontrarás cosas útiles en su interior. Haz lo mismo en cualquiera de las **ijmfsbt ef ujfñebt** del enemigo que encontrarás en la primera campaña.



*Aquí está Jake, el copiloto desaparecido, pero ¿como podrás encontrarlo? Búscalo arriba.*

# NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trucos y notas:

# GOLDEN AXE™



Golden Axe™ SEGA



## HISTORIA DEL JUEGO

*Cuando* Golden Axe *apareció por primera vez, todos los jugadores disfrutaron de verdad. Por fin salía un juego con unos gráficos y un sonido soberbios, que era fácil de jugar y a la vez el jugador más hábil también disfrutaba con él.*




• Cuando se hizo la conversión para Master System se mantuvieron en lo posible la estructura del juego, los gráficos, la animación, el número de enemigos, etc. No se pudo insertar todo, pero prácticamente todo.

• La versión para Mega Drive de *Golden Axe* consiguió acercarse todavía más al original y volvió a introducir la opción de dos jugadores que tanto éxito había tenido en un principio.



• La versión de Game Gear es ligeramente diferente de las otras dos. En lugar de coger el camino fácil y copiar simplemente la de Master System, se volvió a escribir y a diseñar de nuevo el juego.

• *Ax Battler*, tal como se conoce la versión de Game Gear, es más un juego de personajes con elementos de arcada influenciado por las otras versiones. Básicamente es un juego completamente nuevo, con nuevos retos y más acción.

## HISTORIA DEL JUEGO

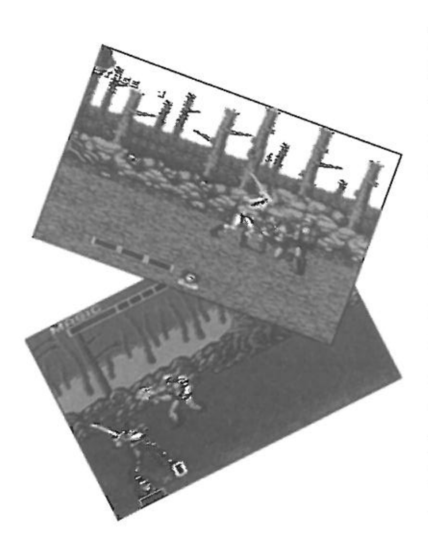
*Los gráficos y la estructura del juego en Master System son geniales, sólo se tuvo que dejar fuera la opción de los dos jugadores. El resto prácticamente se insertó todo —realmente debían tener un gran calzador ya que había cantidad de cosas para insertar en una tarjeta tan pequeña.*




Ax Battler *en Game Gear viene a sumarse a la saga de Golden Axe.*

## TIPO DE JUEGO

*Este juego de golpes y hachazos de desplazamiento horizontal permite jugar a uno o a dos jugadores en Mega Drive pero por razones de limitación de memoria en Master System y Game Gear sólo puede jugar un jugador.*

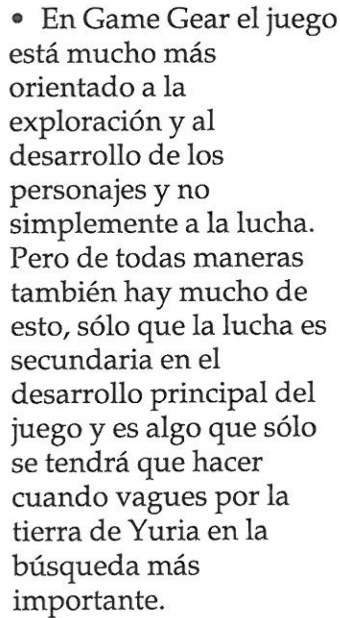


• *Golden Axe* sigue bastante fielmente la tradición de este tipo de juegos. Tú representas un personaje que se va abriendo camino, nivel tras nivel, en un escenario que va desplazándose de derecha a izquierda y va eliminando a los malos a medida que aparecen.

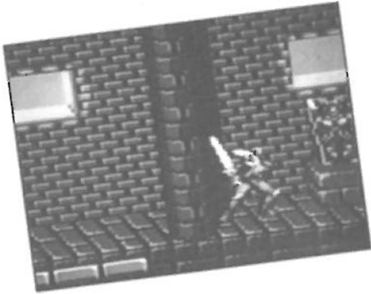
• Este juego no es apto para los que tengan el corazón o el estómago débil. Death Adder es un tipo realmente malvado y nada lo detendrá en su intento de llevarte a un rápido final. Tendrás que ganarte cada centímetro de camino y algunas veces tendrás que luchar suciamente. ¿Que si debes golpearle en plena cara cuando se agache? Si esto significa que le vas a matar y por tanto evitarás que te mate él a ti, entonces hazlo sin ningún tipo de duda.

## TIPO DE JUEGO

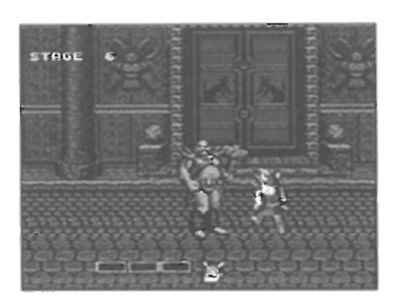
*Ve a por ello y no seas misericordioso —para esta tarea sólo nos sirve gente sin corazón. Si luchas limpiamente no durarás mucho.*



• En Game Gear el juego está mucho más orientado a la exploración y al desarrollo de los personajes y no simplemente a la lucha. Pero de todas maneras también hay mucho de esto, sólo que la lucha es secundaria en el desarrollo principal del juego y es algo que sólo se tendrá que hacer cuando vagues por la tierra de Yuria en la búsqueda más importante.

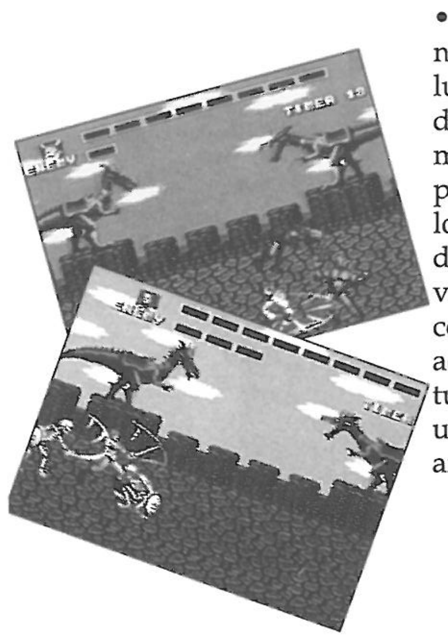


*Death Adder ha invadido la tierra de Yuria y eres tú quien tendrá que pararlo.*



## OBJETIVOS

*En el juego principal tienes dos objetivos: rescatar al Rey y a la Princesa y recobrar el Golden Axe. Cuando hayas logrado el primer objetivo automáticamente continuarás y tendrás que esforzarte en conseguir el segundo.*



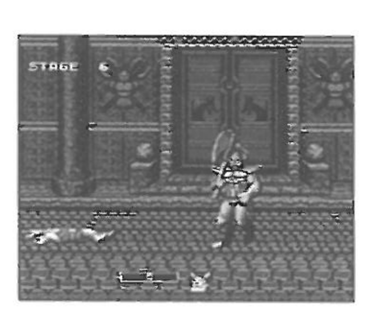


• En Master System y Mega Drive todavía hay otro objetivo, pues en *Golden Axe* también hay otro modo de juego que se denomina el Duelo. Durante el Duelo el área de juego queda limitada a una sola pantalla y tendrás que proceder a vencer todos los enemigos que aparecen en el juego en diferentes asaltos.

• Para empezar las cosas no son tan duras, ya que luchas con los malos más débiles uno a uno, pero a medida que vas progresando en el Duelo los enemigos son más duros y atacan varios a la vez. Sobrevive tanto como puedas y entonces acumularás la fuerza de tu personaje que podrás usar en el juego de arcada, esta bien, ¿no?

## OBJETIVOS

*Blande tu poderosa espada o hacha de batalla y no tengas ningún tipo de misericordia para con ninguno de los soldados de Death Adder —no sucumbas ni les des un respiro porque estos chicos (y chicas) te partirán a pedacitos más rápido de lo que canta un gallo.*



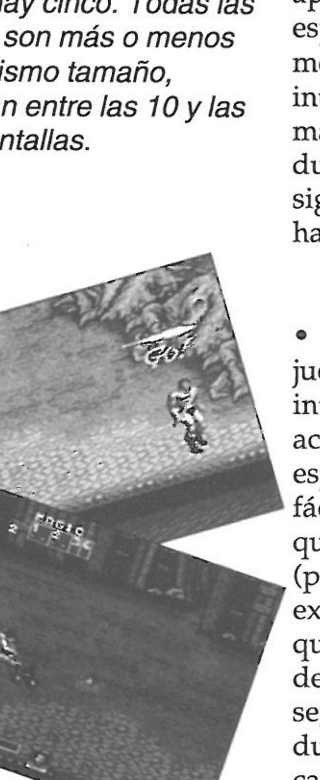

- En el juego de arcada *Golden Axe* no hay ni puntos ni progreso lateral. No podrás avanzar a la siguiente área hasta que no hayas dejado la actual limpia de los secuaces de Death Adder.

- En *Ax Battler* (la versión de Game Gear) irás simplemente a la búsqueda del Golden Axe que Death Adder ha robado. Pero conseguir que te la devuelva es igualmente peligroso. Existe el rumor de que Death Adder trabaja a las órdenes de alguien, lo que querrá decir que existe todavía alguien más malvado contra quien te tendrás que enfrentar después de terminar con Death Adder.

*Death Adder es un tipo malvado, pero ¿está trabajando él solo o actúa bajo las órdenes de alguien?*

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*En el juego de Mega Drive hay siete fases, pero en Master System sólo hay cinco. Todas las fases son más o menos del mismo tamaño, oscilan entre las 10 y las 15 pantallas.*

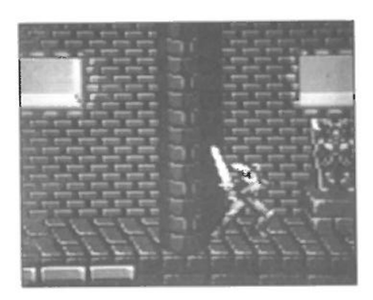


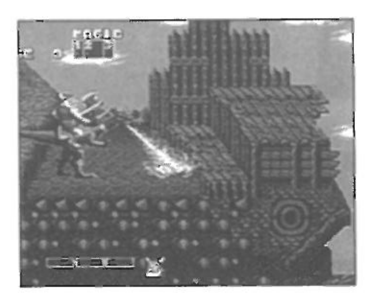
- Durante el juego no podrás elegir la ruta a seguir de manera que es imposible que te pierdas en alguna parte. De hecho cuando hayas eliminado a todos los soldados de Death Adder de un área, aparecerá una gran espada en la pantalla mostrando la palabra GO intermitentemente, de manera que no habrá dudas sobre qué es lo siguiente que tienes que hacer.

- La acción principal del juego queda interrumpida por dos acontecimientos especiales. El primero es fácil, simplemente tienes que parar y descansar (posteriormente te explicaremos qué es lo que pasa mientras estás descansando) pero el segundo es mucho más duro. Verás, al final de cada nivel hay unos guardias a los que tendrás que vencer antes de poder continuar.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

*No todo el rato vas a ir simplemente de derecha a izquierda, hasta un cierto punto puedes entrar y salir de escena y podrás utilizar a tu conveniencia algunas de las características de la escena como, por ejemplo, las plataformas.*



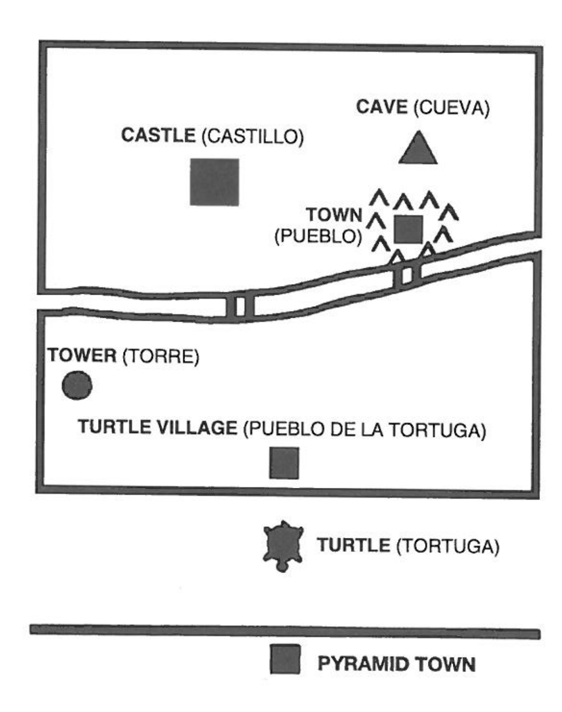


- Cada una de las fases del juego tiene lugar en una parte diferente de Yuria y pasar de una a otra ya es toda una aventura. Apuesto lo que quieras a que nunca habías imaginado que ibas a necesitar la ayuda de una gran tortuga para cruzar el mar hasta la siguiente fase.

- En la versión de Game Gear no existen las fases como tales, el juego se divide en varias sub-búsquedas. Por ejemplo tienes que llegar a una determinada ciudad, pero la única manera de llegar hasta allí será luchando por abrirte camino a través de una cueva. Una vez llegues a la ciudad ya no tendrás que volver a pasar por la cueva.

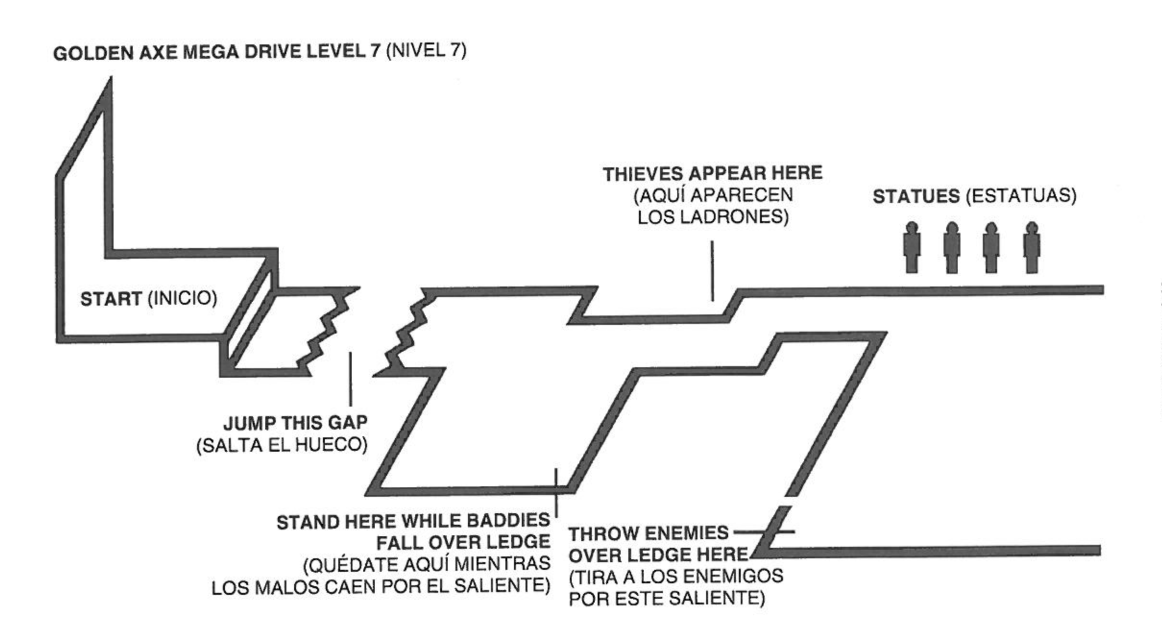
*Recibirás ayuda de diferentes criaturas mientras vayas cruzando Yuria.*

# PLANOS




1. **Go to Turtle Village, train.** (Ir al pueblo de la Tortuga, tren.)
2. **Go to cave get Bomb.** (Ir a la cueva, coger cristal.)
3. **Use bomb on mountains next to firewood Town. Train in town.** (Tirar bomba en las montañas, cerca del pueblo Astillas. Tren en el pueblo.)
4. **Go to Tower, get crystal.** (Ir a la torre, coger cristal.)
5 **Use crystal blow Turtle Village to get turtle.** (Utilizar cristal, para volar el pueblo de la Tortuga, para conseguir la Tortuga.)

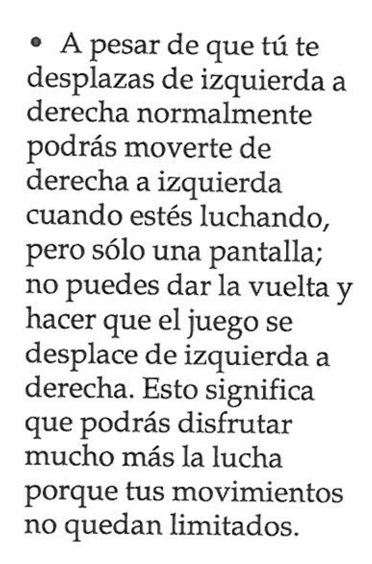
# PLANOS



GOLDEN AXE MEGA DRIVE LEVEL 7 (NIVEL 7)
START (INICIO)
JUMP THIS GAP (SALTA EL HUECO)
STAND HERE WHILE BADDIES FALL OVER LEDGE (QUÉDATE AQUÍ MIENTRAS LOS MALOS CAEN POR EL SALIENTE)
THROW ENEMIES OVER LEDGE HERE (TIRA A LOS ENEMIGOS POR ESTE SALIENTE)
THIEVES APPEAR HERE (AQUÍ APARECEN LOS LADRONES)
STATUES (ESTATUAS)

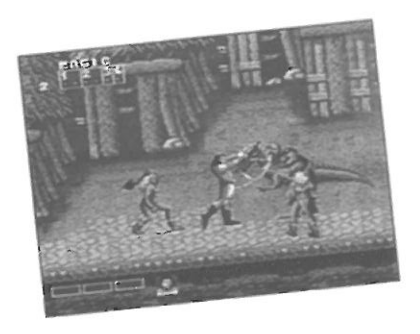
# DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*La pantalla se desplaza de izquierda a derecha pero queda parada cada vez que los soldados de Death Adder están por allí, esto es simplemente para que tú tengas tiempo de vencerlos antes de continuar.*



- A pesar de que tú te desplazas de izquierda a derecha normalmente podrás moverte de derecha a izquierda cuando estés luchando, pero sólo una pantalla; no puedes dar la vuelta y hacer que el juego se desplace de izquierda a derecha. Esto significa que podrás disfrutar mucho más la lucha porque tus movimientos no quedan limitados.

- La mayor parte del tiempo de nuestro personaje transcurre luchando contra soldados o caminando cuidadosamente para prevenir el siguiente ataque. Si lo deseas puedes hacer que el personaje corra, y querrás hacerlo cuando estés en combate, pero ya hablaremos de ello más adelante.

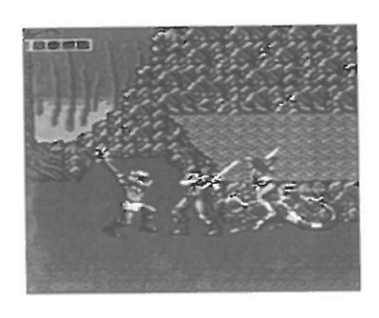


*Cuando llevas una vida de bárbaro todo es como un gran vaivén.*

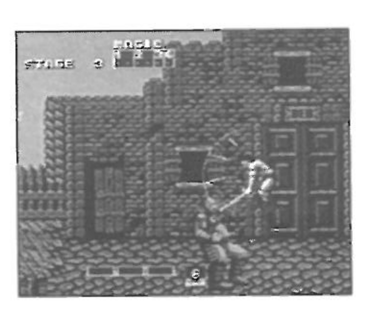
## DESPLAZAMIENTO Y MOVIMIENTO

*Salta hacia arriba y despedaza los soldados de Death Adder con tu espada o hacha de combate.*

- Ni siquiera tendrás que ir a pata para desplazarte por el lugar. Ya has leído anteriormente que algunos animales gigantes te trasladarán alrededor de Yuria, bien, pero también hay algunos animales más pequeños que te harán de montura. Estas bestias son tan útiles y fieles que incluso lucharán por ti.



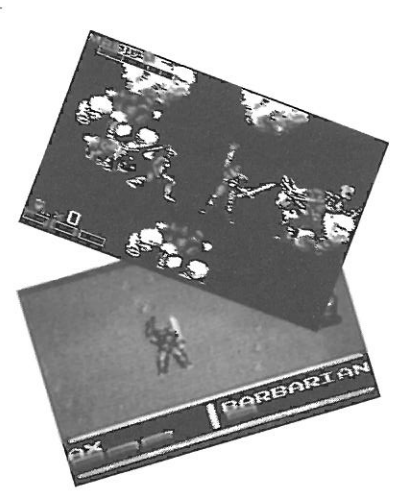
- Dependerá de la combinación de botones que utilices y de la forma que pulses el mando para hacer que tu personaje lleve a cabo ciertas acciones (como saltar y correr).

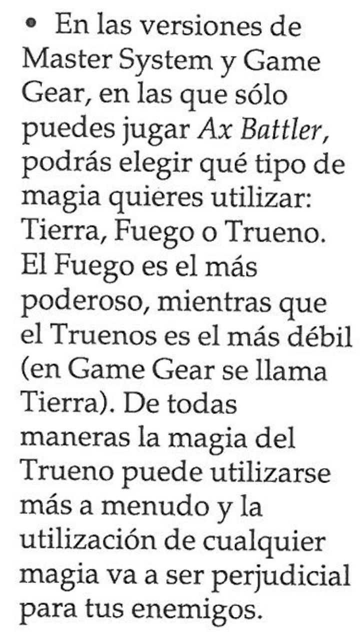


- Una vez más Game Gear es diferente en el hecho de que las secuencias de las luchas interrumpen la acción principal, lo que implica mover tu personaje por la tierra de Yuria durante la búsqueda.

## LOS PODERES DEL HÉROE

*Tu gran ventaja es la espada o el hacha de combate, que es lo que te ayudará a vencer en la mayoría de peleas. De todas maneras tienes una gran carta escondida en la manga —magia.*



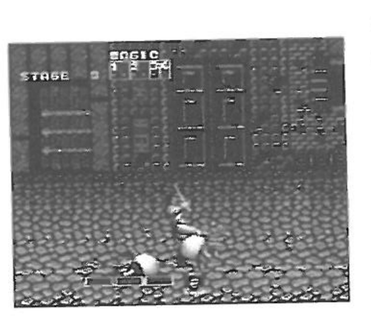



- En las versiones de Master System y Game Gear, en las que sólo puedes jugar *Ax Battler*, podrás elegir qué tipo de magia quieres utilizar: Tierra, Fuego o Trueno. El Fuego es el más poderoso, mientras que el Truenos es el más débil (en Game Gear se llama Tierra). De todas maneras la magia del Trueno puede utilizarse más a menudo y la utilización de cualquier magia va a ser perjudicial para tus enemigos.

- En Mega Drive el tipo de magia que utilizarás viene determinada por el personaje que selecciones. Puedes elegir entre tres: Ax Battler el bárbaro, Tyris Fare la amazona o Gilius Thunderhead el enano. La mejor magia es la de Tyris, luego la de Ax y finalmente la de Gilius.

## LOS PODERES DEL HÉROE

*Al utilizar la magia la acción queda detenida y el jugador podrá ver en la pantalla una maravillosa representación de la magia atacando a cualquier enemigo que en ese momento se encuentre en la pantalla.*



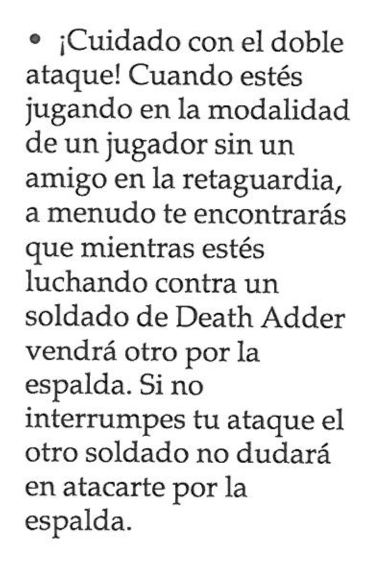

*Estos ladrones pueden encontrarse en cualquier parte y llevan encima pócimas mágicas.*

- Recoger magia es la mar de simple, lo único que tienes que hacer es dar una patada en el trasero de cualquiera de los ladrones azules que veas por la tierra de Yuria y de sus sacos caerán pócimas mágicas. Para recogerlas sólo tienes que andar por encima de las botellas de las pócimas.

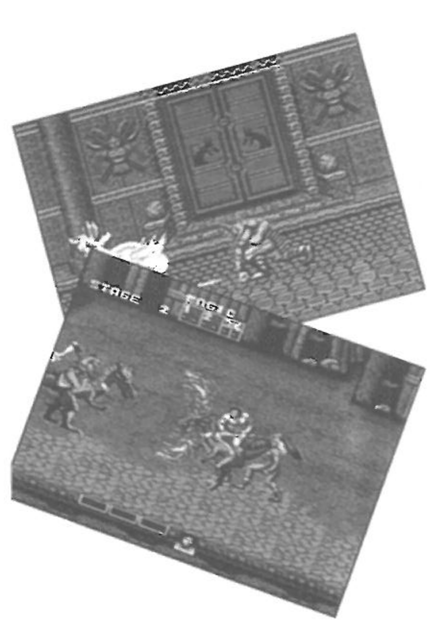
- Sin embargo, obtener magia en Game Gear implica batir a uno de los soldados de Death Adder cuando no estés ni dentro de un edificio ni de una cueva. En estos casos sólo lucharás con un soldado a la vez y en lugar de ser recompensado con dinero, como en la mayoría de estos juegos, serás recompensado con un jarrón mágico cuando hayas conseguido vencer a un soldado.

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Tu personaje es muy susceptible a la magia del enemigo. A pesar de que esto sólo sucede bien adentrado el juego hay un par de enemigos que pueden utilizar la magia y si ésta te alcanza te va a escocer.*



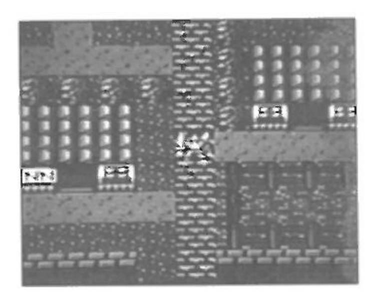
• ¡Cuidado con el doble ataque! Cuando estés jugando en la modalidad de un jugador sin un amigo en la retaguardia, a menudo te encontrarás que mientras estés luchando contra un soldado de Death Adder vendrá otro por la espalda. Si no interrumpes tu ataque el otro soldado no dudará en atacarte por la espalda.

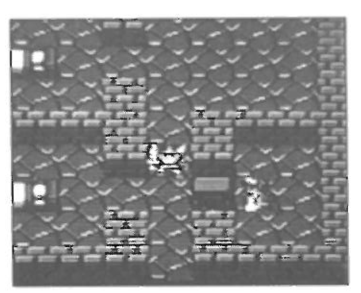



• Si un soldado viene montado sobre un dragón no permitas que utilice el aliento de fuego del dragón para atacarte. Hazle bajar del dragón lo más rápidamente posible ya que si el fuego empieza a venir hacia ti será muy difícil evitarlo.

## LAS DEBILIDADES DEL HÉROE

*Cuando el personaje esté descansando entre dos fases será molestado (o molestada) por ladrones que le robarán la pócima mágica. No dejes que se vayan sin haberla recuperado.*





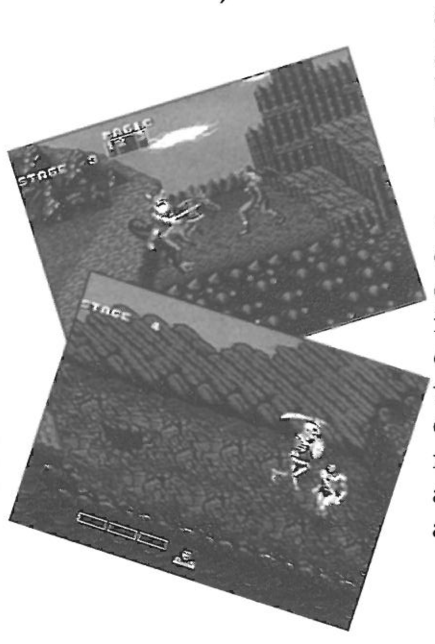
• Los soldados de Death Adder son muy atléticos. A menudo te enfrentarás a alguno que viene corriendo para luego saltar e intentar pegarte una patada voladora. Cuidado con esto, y tan pronto como uno salte mueve tu personaje dentro o fuera de la escena para evitar la patada. Moverte a la derecha o a la izquierda no te servirá, tienes que moverte hacia delante o hacia atrás para apartarte de su camino.

• En la versión de Game Gear podrás recuperar la energía entrando en una ciudad y cambiando un poco de tu pócima mágica por una noche tranquila en un hotel.

*El descanso en un hotel será la forma de recobrar tu energía en* Ax Battler *de Game Gear.*

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Death Adder sólo ha empleado media docena de clases diferentes de soldados (a pesar de que tiene muchos de cada clase) y los que más habitualmente vas a encontrar son los Heningers y los Longmoans (Bárbaros en Game Gear).*



- Los Heninger normalmente utilizan porras y puede que duela cuando te golpeen pero son los más fáciles de vencer, aunque sean cuatro o cinco atacando a la vez.

- Las Storchinaya son guerreras (Amazonas en Game Gear) que llevan hachas. Son más astutas que los Heningers y los Longmoans porque suelen correr hacia ti y golpearte con un hacha voladora que realmente duele.

- Los esqueletos son duros y rápidos cuando están luchando de cerca, intenta mantenerlos a cierta distancia. Si ves a uno que salta en el aire, entonces muévete rápidamente —bajará apuntando directamente a tu cabeza.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*A pesar de que la fauna local (llamados Bizarrians) puede ser tu aliada, también puede ser tu enemiga si está bajo el control de uno de los guardias de Death Adder. Las patas de pollo tienen unas colas largas y poderosas que pueden arrancarte las piernas.*



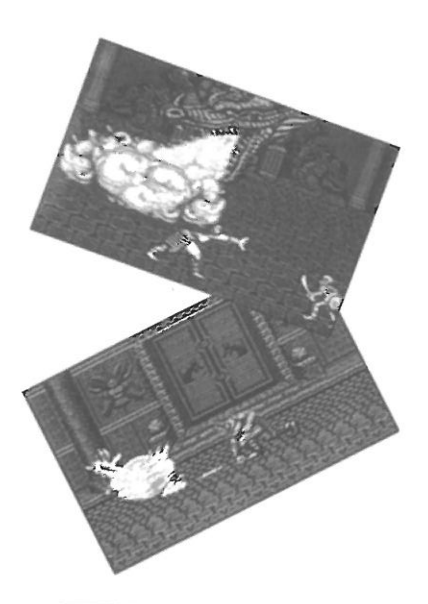
- Los dragones rojos echan aliento en forma de bolas de fuego. Son desagradables y deberían ser evitados. Los dragones azules respiran como los lanzallamas y también deben evitarse.

- La mayor preocupación de tu personaje será a causa de los guardias de final de nivel, personajes como Sgt. Malt y Sgt. Bitter. Estos tipos acarréan un martillo con el cual pueden cargarse una vida entera de un solo tiro.

- Otros guardias, incluyendo el general Heartland, van vestidos con armadura y llevan grandes espadas, estos tipos también se te llevan una vida entera de un solo golpe.

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Tus mayores enemigos son Death Adder y su jefe superior Death Bringer. Los dos malvados llevan hachas que saben usar diestramente, cuando la lanzan a gran velocidad al hacha es sólo una cosa borrosa que va directamente a tu cabeza.*



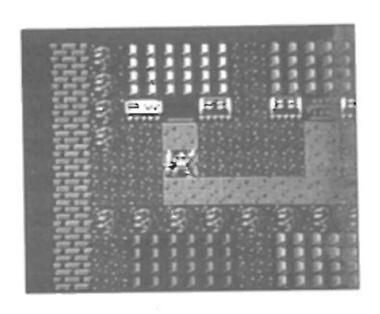
- Éstos son los dos personajes que pueden utilizar la magia. Si te separas demasiado de ellos cuando estéis luchando utilizarán la magia para hacer que caigas por el suelo de forma suficientemente fuerte como para que te salte una vida.

- La magia de Death Bringer es todavía más poderosa que la de Death Adder y puede hacer aparecer dragones del cielo para que quemen todo lo que encuentren en su camino —que seguramente serás tú.

*Un dragón inmenso aparece en el cielo y deja a Ax Battler bien asado. ¡Ayyy!*

## LOS ENEMIGOS DEL HÉROE

*Algunas veces tendrás que enfrentarte contra dos guardias a la vez (pero nunca contra Death Adder y Death Bringer al mismo tiempo) que lucharán desesperadamente para que no puedas continuar.*



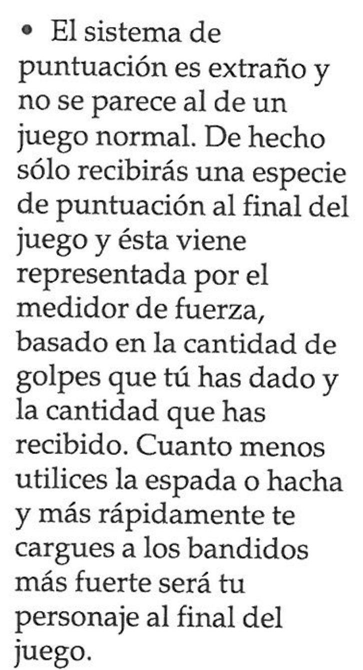



- El último enemigo que queda es el mismo paisaje. A veces te encontrarás luchando en pasarelas muy estrechas. Si tuvieses la mala suerte de caer, caerás en el olvido y perderás una vida. No permitas que te pase.

- Afortunadamente en Game Gear los soldados (al menos cuando estés dentro de un edificio o de una cueva) no te matarán. Si consiguen golpearte se parará la lucha, desaparecerán y podrás continuar tu búsqueda —naturalmente con algo menos de energía y sin el jarrón mágico que hubieras obtenido en caso de vencer.

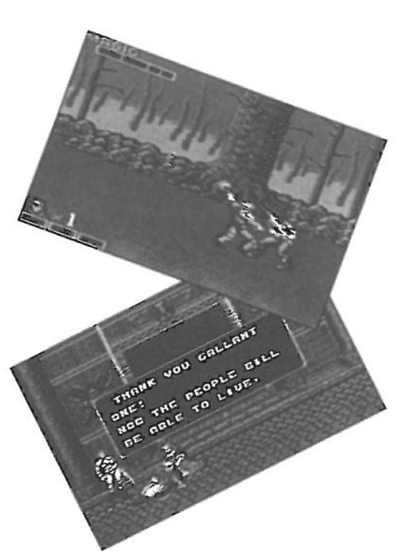
## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Afortunadamente en ninguna de las versiones de* Golden Axe *existe límite de tiempo, de manera que la paciencia se verá recompensada. El juego está dirigido más a que el jugador tenga la oportunidad de ir progresando a que consiga millones de puntos.*



- El sistema de puntuación es extraño y no se parece al de un juego normal. De hecho sólo recibirás una especie de puntuación al final del juego y ésta viene representada por el medidor de fuerza, basado en la cantidad de golpes que tú has dado y la cantidad que has recibido. Cuanto menos utilices la espada o hacha y más rápidamente te cargues a los bandidos más fuerte será tu personaje al final del juego.

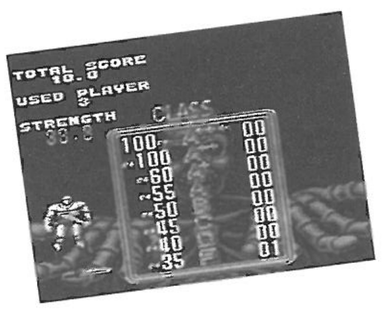
- La satisfacción en *Golden Axe* y *Ax Battler* no es tanto la de conseguir una puntuación increíblemente alta sino la de conseguir llegar lo más lejos como puedas.




*En* Ax Battler *y* Golden Axe *se busca más poder avanzar que no una gran puntuación.*

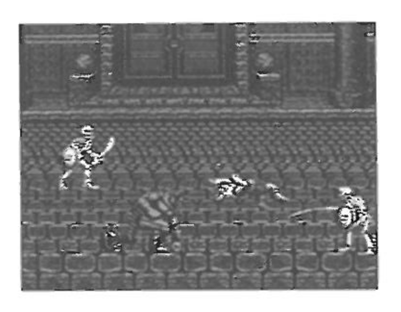
## TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*Si en tu camino hacia el castillo de Death Adder pierdes una vida, esto afectará la fuerza de tu personaje al llegar al final del juego.*




- Sin embargo en la versión de Game Gear sólo vas a recibir una vida, o sea que cuando la pierdas lo habrás perdido todo.

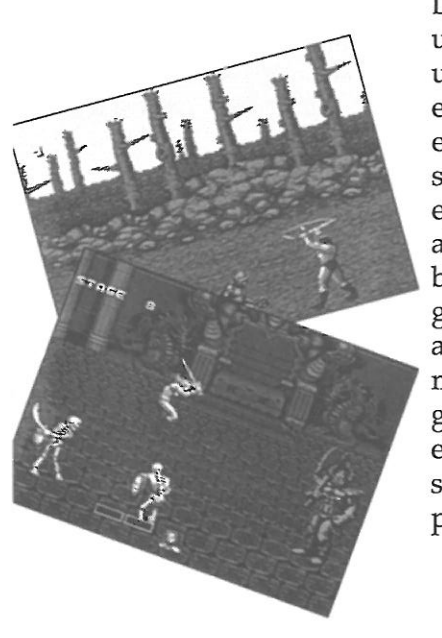
- Debido a este raro método de puntuación, no se recompensa al jugador con vidas extra cuando llega a cierto punto o cuando a vencido un determinado número de enemigos. Tendrás que poner todo tu ingenio y un par de «continuaciones» para conseguir llegar al final del juego.



## ESTRATEGIA

*Cuando uno tiene que enfrentarse contra tantos personajes malvados es mejor preparar una buena estrategia o te van a echar a patadas.*

- Apréndete el camino hasta el castillo de Death Adder y dónde y cuándo aparecen los ladrones con la pócima mágica y salud extra. No tiene ningún sentido guardar la magia si estás luchando contra un soldado si sabes que inmediatamente tendrás la oportunidad de volverla a reponer.



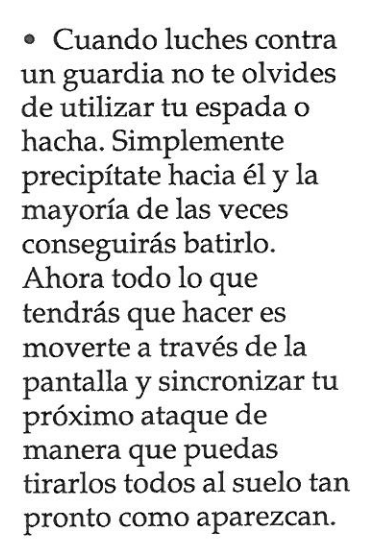
- En la versión de Mega Drive deberás aprender a utilizar el ataque de cada uno de los personajes. Ax efectúa un ataque con la espada dando vueltas sobre sí mismo —lo que es muy útil cuando te atacan por diferentes bandas. Gilius da una gran voltereta hacia adelante y acuchilla, mientras que Tyris da un golpe de espada y efectúa un acrobático salto para apartarse del peligro.

## ESTRATEGIA

*Cuando luches sobre una estrecha pasarela intenta animar a los soldados enemigos a que vengan hacia ti por el aire. Naturalmente no van a poder hacerlo y caerán a plomo lo que te ahorrará tener que luchar contra ellos.*



*El ataque de hombro es una de las formas más efectivas de eliminar a los enemigos.*

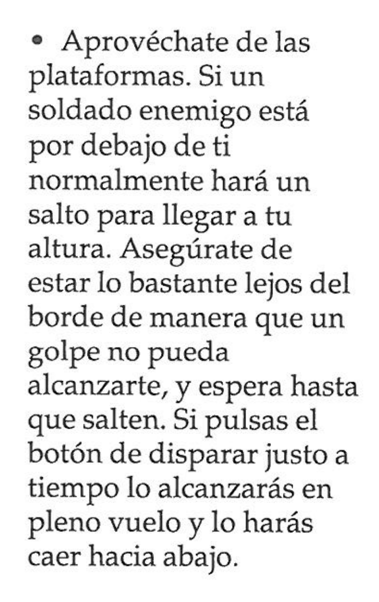


• Cuando luches contra un guardia no te olvides de utilizar tu espada o hacha. Simplemente precipítate hacia él y la mayoría de las veces conseguirás batirlo. Ahora todo lo que tendrás que hacer es moverte a través de la pantalla y sincronizar tu próximo ataque de manera que puedas tirarlos todos al suelo tan pronto como aparezcan.

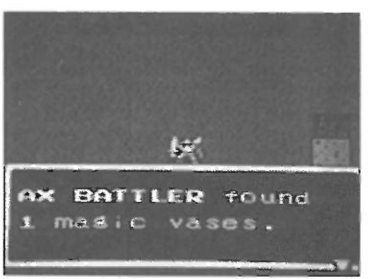
• Cuando estés luchando contra Death Adder y Death Bringer no te alejes de ellos para que no puedan utilizar su magia. Cuando consigas hacerlos caer, salta hacia arriba mientras levantan una rodilla y vuélvelos a golpear. La mayoría de veces lo conseguirás pero ocasionalmente recibirás y tendrás que interrumpir el ataque para evitar los esqueletos.

## ESTRATEGIA

*Cuando estés luchando contra soldados normales ve pulsando tan rápidamente como puedas el botón de disparar y acerca tu personaje al enemigo. Ahora deberías cogerlos y tirarlos —que duele mucho.*



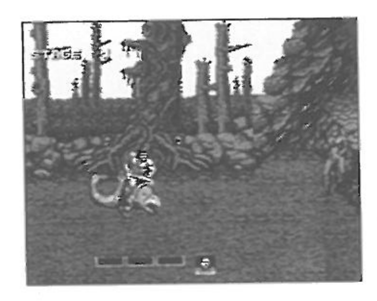
• Aprovéchate de las plataformas. Si un soldado enemigo está por debajo de ti normalmente hará un salto para llegar a tu altura. Asegúrate de estar lo bastante lejos del borde de manera que un golpe no pueda alcanzarte, y espera hasta que salten. Si pulsas el botón de disparar justo a tiempo lo alcanzarás en pleno vuelo y lo harás caer hacia abajo.

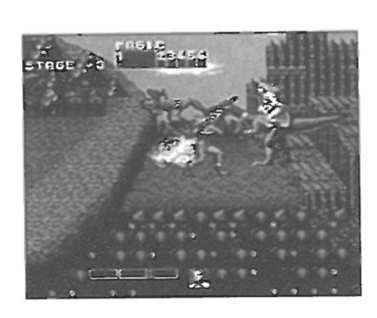



• Si te atacan más de dos soldados a la vez y uno de ellos va montado en un dragón o en una pata de pollo, ataca primero al del animal. Si logras desmontarlo y subir tú sobre el animal será mucho más fácil atacar al resto.

## ESTRATEGIA

*Apodérate de un dragón y tus enemigos lo tendrán mucho más difícil para poder vencerte. Si vas dando vueltas rápido y lanzando alientos de fuego pronto acabarás con ellos.*



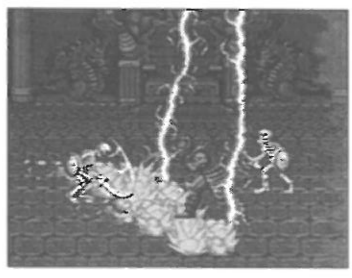


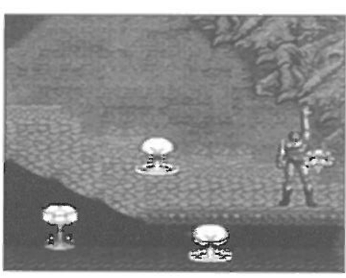
- Entrénate a luchar con los diferentes soldados en el Duelo antes de intentar el juego entero, los buenos ataques a menudo son cuestión de cronometrarse bien. Coge la lucha contra las Storchinayas por ejemplo. Normalmente vienen corriendo hacia ti, pero si estás encima de un dragón y controlas el momento puedes atacarlas cada vez con el aliento de fuego. Si no lo haces en el momento oportuno caerás al suelo de un golpe de hacha.

- En la versión de Game Gear la forma de avanzar será atacando las sub-búsquedas en el orden correcto. Por ejemplo no puedes hacer la sección de la Torre de la península hasta que no te hayas entrenado a hacer los saltos largos, ya que las paredes de la torre son demasiado altas para hacerlo de otra forma.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Selecciona a Tyris si quieres utilizar la magia para ir avanzando por el juego, ya que ésta puede acarrear más pócimas. Tyris ataca con más peligro a los enemigos cuando la utiliza.*





*Quizá Ax no sea tan bueno como Tyris utilizando la magia, pero todo sirve para atacar a los malos.*

- En Mega Drive entrénate a luchar contra los enemigos seleccionando a Gilius como personaje. Es el más poderoso en lo que a despedazar enemigos se refiere y podrás aprender mucho sobre sus métodos de ataque de una forma bastante segura.

- No malgastes la magia en los soldados normales del principio del juego, intenta guardarla para enfrentarte con los guardias. Más adelante en el juego te verás atacado por muchos soldados a la vez, entonces no dudes en utilizar la magia si estás recibiendo demasiados golpes —especialmente si sabes que de todas maneras van a venir unos ladrones y podrás volver a llenar tus reservas.

## TRUCOS DE ENTRENAMIENTO

*Cuando juegues en la versión de Master System y Game Gear, prueba cuál es la magia que utilizas más a gusto. Hay pros y contras para los tres y la elección sólo dependerá de la cantidad de magia que utilices y lo fuerte que deseas que sea.*




- Entrénate a correr hacia un soldado, saltar y darle un golpe mientras caes sobre él. Esto te mantendrá fuera del alcance de sus armas y a ellos les duele mucho. De todas maneras no te olvides que hay soldados que van saltando por ahí y que si te encuentran en medio del aire van a dejar tu salud francamente mal.

- En la versión de Game Gear da unas cuantas vueltas alrededor del punto de partida y carga tus reservas de jarrones mágicos antes de intentar entrar en un edificio o cueva. Mantén tus reservas llenas y si te sientes cansado ve a recuperar energías a un hotel.

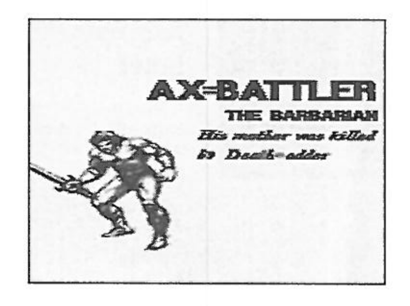
## HECHOS Y HAZAÑAS

*No será fácil vencer a Death Adder en las versiones de Master System y Mega Drive, de hecho tendrás que derribarle al menos 20 veces antes de acabar con él.*

• En Master System Ax Battler curiosamente se llama Tarik. El motivo no está muy claro pero al menos en las versiones de Mega Drive y Game Gear volvió a llamarse Ax Battler. Y no está nada mal, pues *Ax Battler* es un nombre mucho más indicado que Tarik para un bárbaro fornido y musculoso.

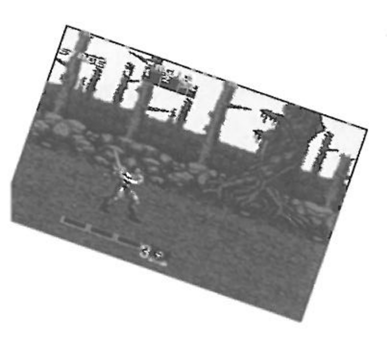


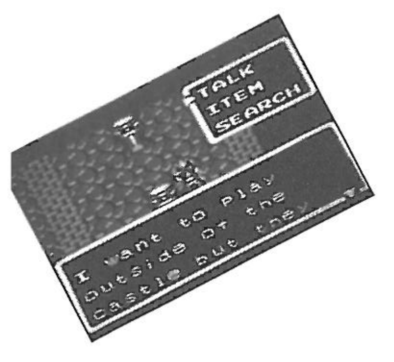
*Tarik en Master System, Ax en Mega Drive y Game Gear, ¿cuál es mejor?*



## HECHOS Y HAZAÑAS

*Aparentemente nuestro señor Ax Battler es el responsable de muchos más juegos de lo que parecía en un principio.*






- *Ax Battler, A legend of Golden Axe* —para indicar el nombre completo y correcto de la versión de Game Gear— no es el único juego *Golden Axe* que ha salido del tema principal y original. Este coge el popular personaje de Ax Battler y lo coloca en un juego que está inspirado en el original más que ser una copia. También existe *Golden Axe Warrior* en Master System, que también es un juego de aventuras y no sólo de golpes y puñetazos.

- *Ax Battler* es la única versión que menciona la ciudad de Firewood como capital de la tierra de Yuria en la que transcurren todas las aventuras.

## SECRETOS

*Hay unos cuantos secretos importantes a descubrir, pero no te los vamos a revelar a no ser que quieras descubrirlos. Si quieres hacerlo sólo tendrás que descodificar la frase en clave que aparece en letras negritas utilizando la letra anterior a cada una de las letras. Por ejemplo la B es una C, de manera que la palabra Golden codificada es **Hpmefñ**.*

• En Mega Drive podrás aumentar tus posibilidades de éxito simplemente haciendo lo siguiente: cuando estés seleccionando el personaje pulsa **fm cpupñ C, fm cpupñ ef ejsfddjpñ ejbhpñbmnfñuf ibdjb bcbkp z b mb jarvjfseb z fnqjfab.** Si lo has hecho correctamente ahora deberías poder seleccionar el nivel del juego en el que quieres empezar moviendo el **cpupñ ef ejsfddjpñ bssjcb p bcbkp z qvmtbñep fnqjfab** cuando en la parte superior izquierda de la pantalla aparezca el número del nivel donde quieres empezar.

• Aumenta la fuerza de tu personaje yendo primero al duelo y ganando antes de empezar a jugar.

## SECRETOS

*Las criaturas con las que te enfrentas son maníacos sanguinarios, o sea que necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir.*



• Para tener «continuaciones» extras en Mega Drive, selecciona el juego de un jugador y mantén pulsado **fm nbñep ibdjb bcbkp z b mb jarvjfseb** para hacer que los guerreros den vueltas alrededor de la pantalla de selección de personajes. Ahora **qvmtb fm cpupñ B z C** al mismo tiempo, luego suéltalo todo y pulsa el botón de inicio. Si lo haces correctamente tendrás nueve «continuaciones».

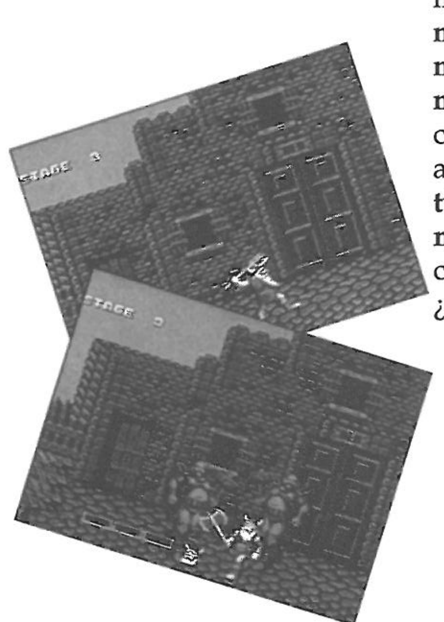
• En la versión de Master System cuando hayas perdido todas las «continuaciones» y todo indique que te diriges a la ciudad de nunca volver, pulsa el **nbñep ibdjb bssjcb z b mb jarvjfseb z qvmtb mpt cpupñft** 1 y 2 a la vez. Serás recompensado con otra «continuación». Este truco sólo funciona una vez o sea que no lo malgastes.




*Selecciona el nivel en el que quieres empezar utilizando el secreto arriba escrito.*

## SECRETOS

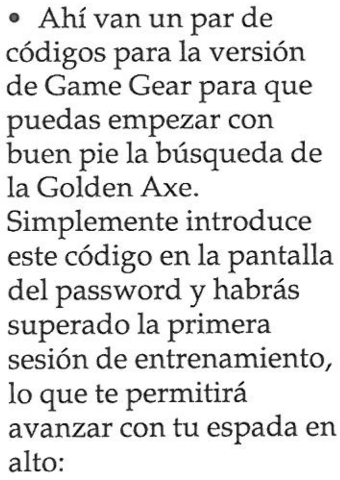
*Si estás jugando con un amigo en Mega Drive podrás atizarle un porrazo y hacerle perder energía. No es muy deportivo y tampoco te va a ayudar a avanzar en el juego, pero es divertido.*



• Cuando en Mega Drive llegues al punto donde dos gigantes salen de una puerta marcada con las letras DEB, existe una manera de hacerlos salir de uno en uno. Deberías estar montado en un dragón que hayas conservado de la batalla anterior y en primer lugar tendrás que eliminar a dos Storchinaya. Una vez vencidas acércate el máximo a **mb qbsfe ef mb dbtb z hbufb mfñubnfñuf b mp mbshp ef fmmb** y verás como el otro gigante no aparece hasta que vayas **tvgjdjfñufnfñuf mfkpt b mb efsfdib**. Es fácil cuando sabes hacerlo, ¿no?

## SECRETOS

*¿Tienes problemas para encontrar los passwords? Bien, prueba los siguientes y adelanta un poco hacia la acción.*



- Ahí van un par de códigos para la versión de Game Gear para que puedas empezar con buen pie la búsqueda de la Golden Axe. Simplemente introduce este código en la pantalla del password y habrás superado la primera sesión de entrenamiento, lo que te permitirá avanzar con tu espada en alto:
OGAN PDEK
ADNP DCCB

- Este código indica que has superado la segunda sesión de entrenamiento:
BKLK HDHJ
BJNP JEOK

- Este código te entrega el cristal de la parte superior de la torre de la península:
BACA BMOL
EEEK IDKE

¡Buena suerte, el resto depende de ti!




*Con una bomba y un cristal es una buena manera de empezar en Game Gear.*

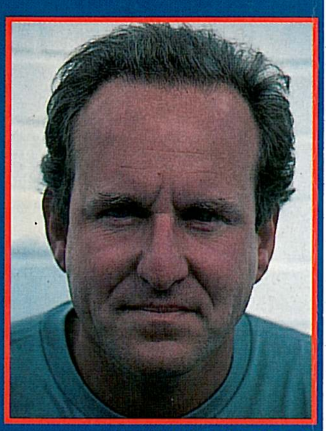
# MÁXIMAS PUNTUACIONES

# ÍNDICE

# NOTAS

Escribe aquí tus propios secretos, trampas y notas.

# SEGA
## PRO - MASTER
### VOLUMEN 3

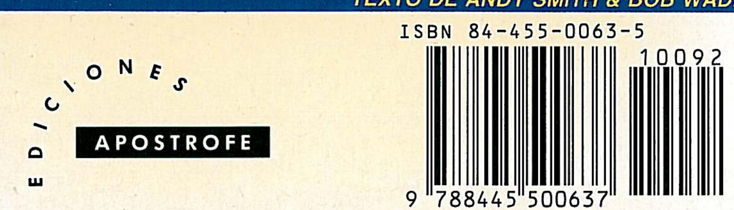

IAN LIVINGSTONE

*¿Crees conocer bien los juegos Sega?*
***PIÉNSALO DOS VECES...***
*Ésta es la guía OFICIAL Sega de tres de sus mejores juegos y te enseña todos los secretos de Sega:*

- *Cómo conseguir magníficas puntuaciones.*
- *La distribución de los diferentes niveles (incluso los escondidos).*
- *Los poderes de tus enemigos y la forma de luchar contra ellos.*
- *Consejos que te harán ser el primero en las tablas de puntuaciones.*
- *Historia del juego, los programadores y el cotilleo.*

*Si te tomas los juegos en serio, utiliza Sega Pro-Masters.*
*Necesitas lo mejor para ser el mejor.*

*TEXTO DE ANDY SMITH & BOB WADE*



ISBN 84-455-0063-5